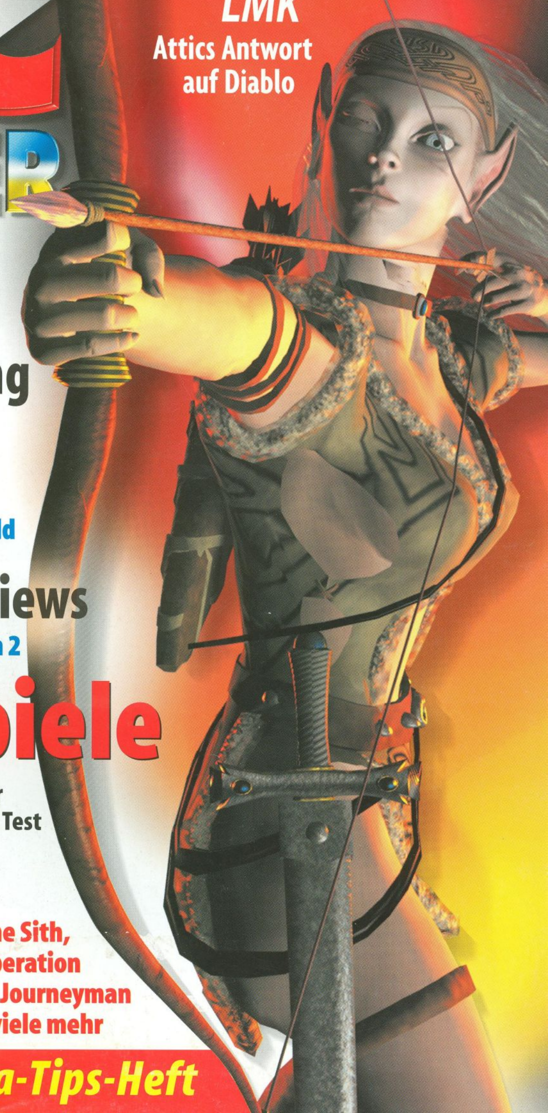
5 · 98 DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,- · bfr 176,-
B 12144 E

PC PLAYER



LMK
Attics Antwort auf Diablo

Test: Forsaken gegen Incoming
Duell der Grafik-Giganten

3D für alle
Beschleuniger für wenig Geld

Strategie-Previews
SimCity 3000 • Annihilation 2

Rollenspiele
- Vorschau: Frisches Fantasy-Futter
- Vergleich: Alle aktuellen RPGs im Test



Lösungen und Strategien zu **Mysteries of the Sith, Battlezone, Operation Eastside, Croc, Journeyman Project 3 und viele mehr**

Mit Extra-Tips-Heft

Dreifaltigkeit

Diesen Monat gibt es PC Player erstmals in einer dritten Geschmacksrichtung am Kiosk. Die neue **»Super Plus«** bietet zum einen die CD-ROM von PC Player Plus, gut abgefüllt mit dem üblichen Demo-, Patch- und Video-Mix. Zusätzlich gibt es eine zweite CD, auf der eine leckere Vollversion steckt. Diesmal bieten wir Ihnen das höchst fesselnde Microprose-Aufbaustrategiespiel »Transport Tycoon«, komplett in Deutsch und sogar mit Editor.

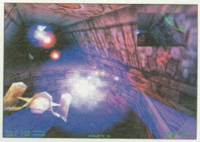
Die gute alte PC Player ohne CD und die Player Plus gibt es nach wie vor zum gewohnten Preis. Alle drei Varianten unterscheiden sich lediglich durch die CD-Ausstattung; die Heftinhalte sind immer gleich. Mit der Super-Plus-Variante erhören wir die Wünsche derjenigen Leser, die sich gerne eine preiswerte **Profispiele-Vollversion** ins Laufwerk schieben. Da die besseren Programme gar nicht wenig Lizenzgebühren kosten, haben wir uns für eine eigene Vollversionsvariante entschieden – PC Player Super Plus eben. Die kostet 19,80 Mark, um die Mehrausgaben fürs Profispiel und die zweite CD-ROM abzudecken. Wer auf Vollversionen verzichten will, greift halt nach wie vor zur PC Player Plus mit einer CD für 12,80 Mark.

Jenseits solcher Scheibenspektakel gibt es diesen Monat natürlich wieder viel Papier. Wir hoffen, Ihnen eine schöne Ausgabe ins Osternest gelegt zu haben. Und weil die Saison so inspirierend auf Frühjahrsputz-Triebe wirkt, wurde das **PC-Player-Logo** ein wenig frisiert. Fünf Jahre lang prunkte es unverändert im Original-Look von Designer Friedemann Porscha auf dem Titelblatt. Oliver Kneidl und sein Journalsatz-Team haben bei der Renovierung das grundsätzliche Aussehen nicht auf den Kopf gestellt, aber das Logo plastischer mit dezentem Metallic-Effekt gerendert. Wir hoffen, die Modernisierung gefällt.

Ihr
PC Player-Team



Forsaken



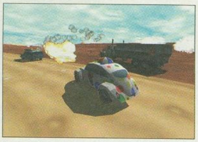
Acclaims Zukunftsballerei nutzt konsequent moderne 3D-Hardware aus. Das Resultat ist eine effektgeladene Mischung aus Action und SF-Rennen, dessen Spielspaß Gold-Player-Dimensionen erreicht. **84**

Anno 1602



Die Erschaffung einer neuen Welt ist kein Zuckerschlecken. Sie müssen komplexes Ressourcen-Management und penetrante Piraten bändigen, um Anno 1602 die nörgelnden Untertanen bei Laune zu halten. **128**

Nitro Riders



Mad Max meets Starsky & Hutch: Die schräge Autovernichtungs-Simulation Interstate '76 erlebt eine wohlverdiente Fortsetzung. Nitro Riders bietet neue Missionen und schönere Grafik für wenig Geld. **106**



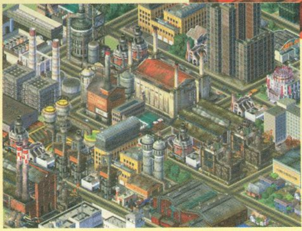
Titelstory
Die bogenbewehrte Cover-Elfin stammt aus den Render-Rechnern von Attic Software und repräsentiert gleich zwei Themen. Zum einen haben wir uns vor Ort Attics neues Fantasy-Projekt LMK genau angesehen; zum anderen steht die Renaissance des Rollenspiels im Mittelpunkt eines Specials.

INHALT

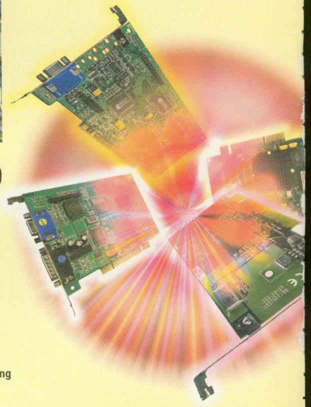




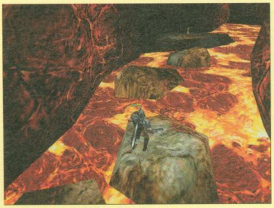
Hochgezüchtete 3D-Technik prallt auf fetziges Spieldesign: Der Actionkracher »Forsaken« qualifiziert sich für einen Gold Player.
84



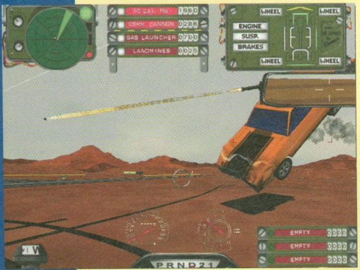
Der Baustop bei Maxis ist beendet: Facts und erste Bilder zum neuen Stadtsimulator »SimCity 3000«.
40



3D-Beschleuniger für alle Ansprüche: Wir testen preiswerte Komplettlösungen und das neue Voodoo-2-Geschoß von Creative.
156



Schwertkampf und Rätselraten: Wieviel Spaß macht die 3D-Monster-Filetierung »Die by the Sword«?
98



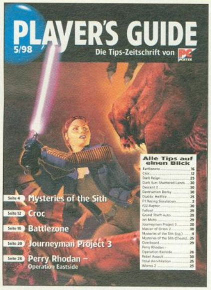
Tougher als der TÜV: In der Fortsetzung zu Interstate '76 machen »Nitro Riders« die Highways unsicher.
106



Rollenspieler haben gute Karten: Unser Special informiert über die Geschichte und Trends des klassischen Genres.
142



Hardware



Tips & Tricks

News

Previews

Online

Special

Spiele-Tests

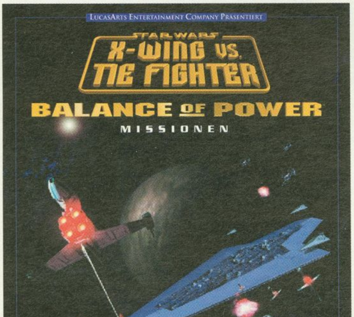
Rubriken



NEUE GEGNER, NEUE MISSIONEN, NEUE LEVEL

NEUE GRAFIK, NEUE SOUNDS, NEUE ACTION

NEUE STORY, NEUE EFFEKTE...



STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER BALANCE OF POWER

ZWEI KOMPLETT NEUE FELDZÜGE

FORTLAUFENDE STORY

FLIEGEN SIE NEUE RAUMSCHIFFE

FORDERN SIE STERNZERSTÖRER HERAUS

SPIELSTAND ZWISCHEN DEN SCHLACHTEN SPEICHERBAR

BENUTZERDEFINIERBARE NACHRICHTEN

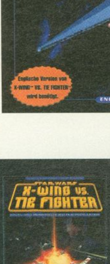
3D-HARDWARE- UND DIRECTX 5 UNTERSTÜTZUNG

VERBESSERTE BENUTZUNG VON FLÜGELMANNKOMMANDOS

GAMESTAR 85%

PC ACTION (MULTIPLAYER) 90%

PC PLAYER 78%



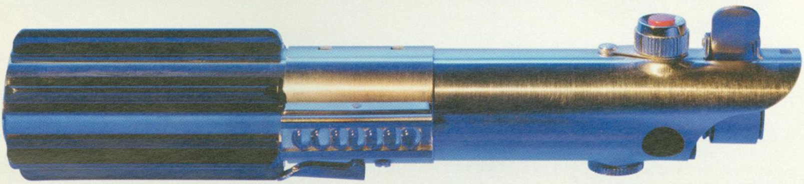
W E I T E R H I N   E R H Ä L T L I C H



X-Wing™ vs. Tie Fighter™ bzw. Jedi Knight™ sind zum Spielen der neuen Missionen erforderlich.



NEUE WAFFEN!



STAR WARS™ JEDI KNIGHT™ MYSTERIES OF THE SITH™

VIER NEUE WAFFEN

FÜNF NEUE MACHT-ASPEKTE

NEUE SPIELFIGUR „MARA JADE"

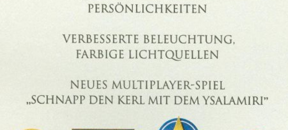
14 NEUE LEVEL, INSGESAMT 13 ORTE

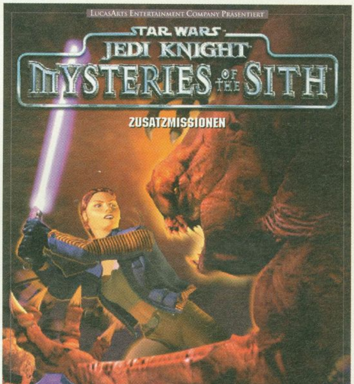
MEHR ALS ZWEI DUTZEND NEUE GEGNER

DREI NEUE MULTIPLAYER-PERSÖNLICHKEITEN

VERBESSERTE BELEUCHTUNG, FARBIGE LICHTQUELLEN

NEUES MULTIPLAYER-SPIEL „SCHNAPP DEN KERL MIT DEM YSALAMIRI"





www.funsoft-online.com

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • **Profisoft** GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: **ABC SOFTWARE AG**, Tel. 081/7501000, Fax. 081/7501008 • Österreich: **ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH**, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

LUCAS Arts



cd-inhalt

SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ Auf der CD finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Ein Klick auf den jeweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln. In der Demo-Sektion bekommen Sie zu jeder Demo eine kurze Bildergalerie vorgeführt. Je nachdem, ob sich die Demo direkt von der CD spielen läßt oder installiert werden muß, erscheint ein Button mit einer entsprechenden Beschriftung.

■ Für den Fall, daß Sie die Demos, Patches und anderen Programme nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse sowie die Startprogramme der einzelnen Spiele zusammengetragen. Hier erfahren Sie auch, wo sich die Videos auf der CD befinden und wo Treiber und andere Tools liegen. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com

■ Natürlich können Sie uns auch per Post erreichen: WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: CD-ROM 5/98, Gruber Str. 46a, 85586 Poing

Spielbare Demos

Abe's Oddysee	\DEMOS\ABES
Croc	\DEMOS\CROC
Forsaken	\DEMOS\FORSAKEN
Heavy Gear	\DEMOS\HEAVYG
Incubation Mission Pack	\DEMOS\INCUB
Last Bronx	\DEMOS\LASTB
Longbow 2	\DEMOS\LONGBOW2
Redline Racer	\DEMOS\REDLINE
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	\DEMOS\SITH
You don't know Jack (deutsch)	\DEMOS\YDNJ

Selbstablaufende Demos

Comanche Gold	\DEMOS\COMAN3

Videos

Multimedia Leserbriefe MPEG	\VIDEOS\MMLB9805.MPG
Outtakes MPEG	\VIDEOS\OUT9805.MPG
Videobericht Attic/LMK	\VIDEOS\ATTIC.MPG
Scream 2 Video-Trailer	\VIDEOS\SCREAM.MPG

Patches, Updates und Missionen

\PATCHES\PATCHES\2140_171.ZIP	3Dfx-Unterstützung für Andretti Racing
\PATCHES\VERLAENG\UPDVE101.EXE	Anstoß 2 Bugfix 1.01
\PATCHES\PATCHES\BOSSW11.ZIP	Balls of Steel Mystique und Riva-Patch
\PATCHES\PATCHES\BATPAT15.ZIP	Monitor-Patch für Battlespire
\PATCHES\PATCHES\BUCC1_1.ZIP	3Dfx-Patch für Buccaneer
\PATCHES\PATCHES\CWG29513.ZIP	Bugfix für Civil War Generals 2 v.1.03 Beta
\PATCHES\PATCHES\CC220B.ZIP	Close Combat Multiplayer-Patch 2.20b
\PATCHES\DL2V111\DL2_V111.EXE	Editor-Patch für Deadlock 2
\PATCHES\DEMONW\DEWO131+LEVEL.EXE	Bonuslevel u. Bugfix f. Demonworld v1.3
\PATCHES\PATCHES\DTU2BETA.ZIP	Soundblaster und Savegame-Patch für Descent to Undermountain
\PATCHES\PATCHES\XA_A121.ZIP	Extreme Assault Netzwerk-Patch
\PATCHES\PATCHES\XA_E120.ZIP	Extreme Assault 3Dfx-Patch
\PATCHES\PATCHES\F18KO102.ZIP	F18 Korea Patch für das Hat-Switch-Problem
\PATCHES\PATCHES\F1RS107V.ZIP	F1 Racing Simulation 3Dfx-Patch v1.07
\PATCHES\PATCHES\FIFAV130.ZIP	FIFA 98 3D-Karten Patch v1.30
\PATCHES\PATCHES\HCCG11.ZIP	Neue Varianten für Holey's Classic Cards
\PATCHES\PATCHES\INC102E.ZIP	Incubation-Patch für partitionierte Festplatten
\PATCHES\PATCHES\INC103E.ZIP	Mehrspieleroptionen für Incubation
\PATCHES\PATCHES\IWAR1_11.ZIP	I-War Patch für das Excalibur-Problem v1.11
\PATCHES\PATCHES\MAD98V12.ZIP	3D-Karten Patch für Madden NFL 98
\PATCHES\NASCAR2\N2-3DFX.EXE	3Dfx-Patch für Nascar 2
\PATCHES\PATCHES\SSKIUP.ZIP	Patch für Front Page Sport Ski Racing
\PATCHES\PATCHES\SP2V1_1.ZIP	Bugfix für Steel Panthers 2 v1.1
\PATCHES\PATCHES\SP3V1_01.ZIP	Artellerie-Patch für Steel Panthers 3 v1.01
\PATCHES\PATCHES\TA1X2B1.ZIP	KI-Verbesserung für Total Annihilation v2.0b1

Dark Reign Special

\PATCHES\DARKR\	Einheiten, Kampagnen, Maps und Terrains für Dark Reign

Online-Dienste

T-Online (Windows 95)	\ONLINE\T_ONLINE\SETUP.EXE

Die Vollversion von PC Player Super Plus

PC PLAYER super plus VOLL VERSION

Transport Tycoon

Auf der neuen »Super Plus«-Ausgabe von PC Player finden Sie eine zusätzliche CD-ROM, auf der ein prominentes Profi-Programm als Vollversion lagert. Diesen Monat bekommen »Super Plus«-Käufer das latent suchterregende Microprose-Strategiespiel »Transport Tycoon« serviert.

Beim ersten Test vor gut zwei Jahren verpaßte PC Player der in Echtzeit ablaufenden Infrastruktur-Simulation stolze 82 Wertungspunkte. Und die gab es zurecht, denn mit »Transport Tycoon« lieferte Microprose ein besonders fesselndes Stück Software ab. Die vorliegende Version unserer Super-CD enthält neben den Wiesenlandschaften des Originalspiels noch ein zweites futuristisches Grafikset sowie einen Editor zwecks Erstellung eigener Szenarien. Sie dürfen sogar einen zweiten menschlichen Mitspieler zum Duell bitten – vorausgesetzt, er verfügt über einen eigenen PC nebst Modem oder Nullmodemkabel. Vor jedem Spielstart wird eine mit Städten, Fabriken, Meeren und Wäldern garnierte Zufallskarte erzeugt. Ihre Aufgabe als Spediteur wird es sein, für den reibungslosen Güter- und Personenverkehr zwischen den Ansiedlungen und Fabriken zu sorgen. Hierfür bestücken Sie das isometrische und dreifach zoombare Gelände mit Fahrzeugdepots, Bahnhöfen, Flughäfen, Werften sowie Straßen und Schienen. Die lukrativen Transporte übernehmen Ihre eingekauften Lkws, Züge, Schiffe und Flugzeuge. Dadurch wachsen die Käffer zu Großstädten heran, was wiederum eine Steigerung des Verkehrs und der Gewinne zur Folge hat. Und damit das alles nicht zu einfach wird, betreibt der Computergegner eine eigene Spedition, um Ihnen die besten Aufträge und Standorte vor der Nase wegzuschnappen. (md)



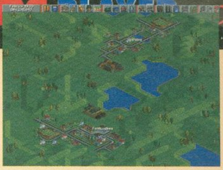
Transport Tycoon was here: Wenn der Güterverkehr erst mal rollt, verwandelt sich selbst das verschlafenste Nest in eine brodelnde Metropole.

Spielstart + erste Schritte

Zum Betrieb des sowohl unter DOS als auch unter Windows lauffähigen »Transport Tycoon« benötigen Sie zumindest einen mit 4 MByte RAM bestückten 386er. Die Installation unter Windows erfolgt über die Menüoberfläche. Zum Spielstart wechseln Sie danach via Windows-Explorer in den Festplattenordner »mps\trans« und starten dort die Datei »trans.bat«. Bei technischen Problemen wissen die »Info«-Punkte der Menüoberfläche Rat. Sollte dies alles nichts nutzen, dann wechseln Sie über das Windows-Startmenü in den DOS-Modus, und starten von der CD die Datei »deutsch.bat«.
Tips und Tricks zu »Transport Tycoon« entnehmen Sie ebenso wie die Anleitung den entsprechend benannten Punkten der Menüoberfläche.

Bonus: Der Interstate-Patch

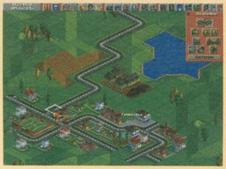
Die Vollversion von Transport Tycoon begnügt sich mit relativ wenig Speicherplatz. Deshalb konnten wir auf der Super-CD einen Bonus unterbringen: den »Gold Patch« für Activisions Fahrsimulation »Interstate '76«. Der 85 MByte schwere Brocken paßte nicht mehr auf die reguläre CD von PC Player plus und wurde deshalb kurzerhand umgeparkt. Dieser Patch verpaßt dem ein Jahr alten Spiel eine optimierte 3D-Engine, Beschleunigerkarten-Support und verschiedene Schwierigkeitsgrade. Er steckt auf der Vollversions-CD im Unterverzeichnis \PATCH. Starten Sie dort einfach das Programm I76GPT16.EXE. Es sucht auf Ihrer Festplatte nach Interstate '76 und führt dann den Upgrade aus. Achtung, bei einer deutschen Version kann es passieren, daß die Dialoge bei der Gelegenheit ins Englische gepatcht werden.



Zunächst suchen Sie sich zwei Städte, die möglichst dicht beieinander liegen, wie hier etwa Poing und Feldkirchen.



In Poing errichten Sie zunächst ein Fahrzeugdepot und dann einen Busbahnhof. Achten Sie darauf, daß deren Öffnung zur Straße weist. Die blauen Quadrate markieren den Einflußbereich des Gebäudes.



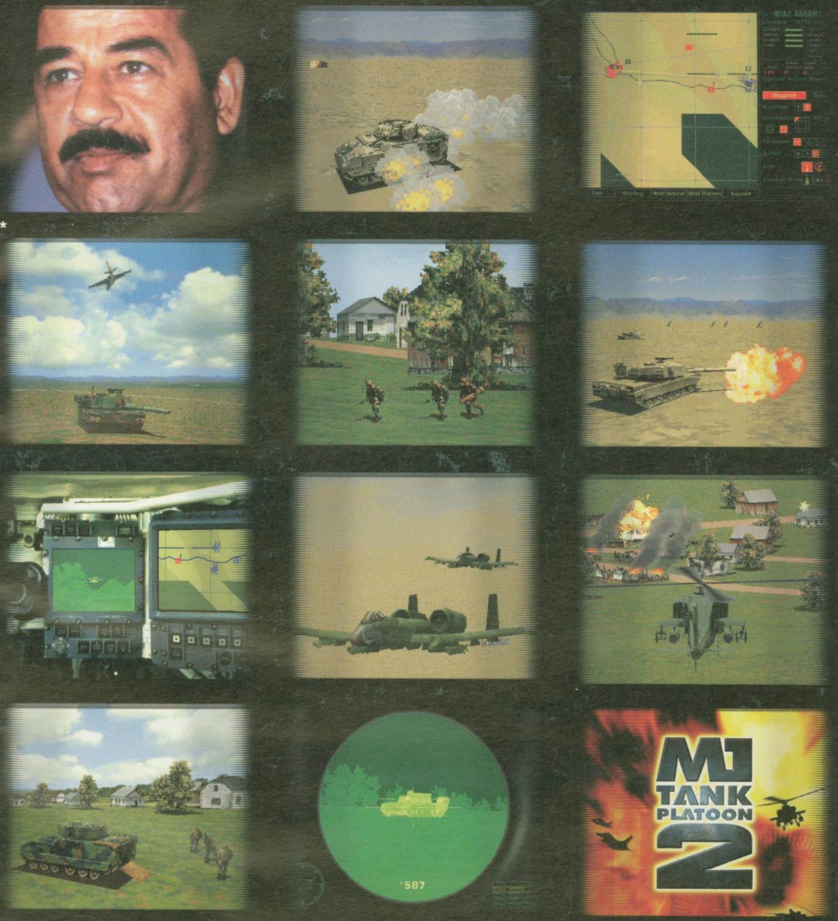
Jetzt wird eine Verbindungsstraße von Poing nach Feldkirchen gebaut, hinderliche Hügel und Gebäude werden durch Bodenabsenkungen und Bulldozer beseitigt.



Zurück in Poing öffnen Sie das Fahrzeugmenü und kaufen einen Bus. Der soll nun zwischen den Busbahnhöfen von Poing und Feldkirchen hin- und herpendeln. Der Fahrplan wird über den kleinen rotgelben Pfeil im hier eingeblendeten grünen Fenster eingegeben.



Nach einem Klick auf das Wort »Angehalten« im grünen Busmenü setzt sich das Fahrzeug in Bewegung.


M1 TANK PLATOON 2

Die Top-Demos des Monats

Longbow 2

Die realistischste Hubschraubersimulation unserer Zeit zum Ausprobieren: Eine komplette Mission ist in dieser Demoversion spielbar. Nach dem Start werden Sie direkt ins Schlachtgetümmel geworfen und müssen Ihre Bodentruppen im Kampf gegen sowjetische Panzer unterstützen. In den Grundeinstellungen sind Sie unverwundbar und mit unendlicher Munition ausgestattet. Mit »Esc« lassen sich die Optionen aufrufen, durch die Sie diese Parameter auf größere Wirklichkeitsnähe einstellen können. Mit einer 3Dfx-Karte sieht alles gleich doppelt so gut aus.

tastatur-kommandos

Taste	Funktion
Cursortasten	Steuerung
+	Beschleunigen
-	Abbremsen
Space	Waffe abfeuern
Return	Kanone abfeuern
T	Nächstes Ziel anvisieren

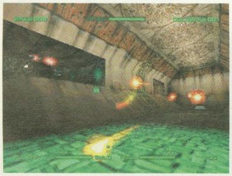


Der Longbow in voller Aktion: Wo dieser Kampfhubschrauber zuschlägt, wächst kein Gras mehr.

technik

Genre: Simulation
Hersteller: Jane's Combat Simulations
Festplattenbedarf: ca. 40 MByte
Verzeichnis: \DEMOS\LONGBOW2

Forsaken



Als Weltraumbiker fliegen Sie plündernderweise durch die verkohlten Überreste der guten, alten Erde, welche von übereifrigen Wissenschaftlern in die Luft (oder besser gesagt ins Vakuum) gesprengt wurde. Auf Ihrem hochgerüsteten Hoverbike düsen Sie durch die einzelnen Schauplätze und zerlegen etwaige Gegner mit Hilfe eines gigantischen Rüstungspotentials. Während das fertige Produkt 16 Solisten-Level in strahlender 3D-Optik bereithält, dürfen Sie in dem auf unserer CD enthaltenen Probespiel zwei Etappen besuchen, namentlich ein vulkanisch aktives Höhlensystem und eine verrottende U-Bahn-Station. Die Demo umfaßt außerdem einen Multiplayer-Level im Gewölbelook, durch den Sie schon mal Ihre Freunde und Bekannten jagen können.

technik

Genre: SF-Simulation • Hersteller: Probe/Acclaim
Hardwareanforderung: 3D-Beschleuniger
Festplattenbedarf: ca. 50 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\FORSAKEN

Comanche Gold



Die Rolling Demo von Comanche Gold gibt einen ersten Einblick in diese Weiterentwicklung der Action-Hubschaubersimulation Comanche 3. Neben einer Handvoll frischer Gegner und der obligatorischen Verbesserung der Künstlichen Intelligenz verspricht Novalogic 40 neue Missionen, aufgeteilt in vier Kampagnen.

Hinter spielerischen Erweiterungen darf natürlich auch die technische Seite nicht zurückstehen: Neue Animationen, rundüberholte Terrains und MMX-Unterstützung sind hier in Aussicht. Letztendlich bleibt noch zu erwähnen, daß Comanche Gold wie schon F-22 Raptor über den hauseigenen Server novaworld.net zu spielen sein wird.

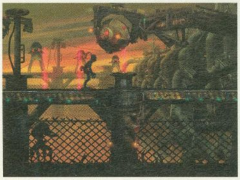
technik

Genre: Simulation
Hersteller: Novalogic
Festplattenbedarf: -
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\COMAN3

Noch mehr Demos...

Spielbare Demo

Abe's Oddysee



Auf dem Planeten Mudos gibt es weder McDonalds noch Burger King. Kein Grund zum Aufatmen: Dafür existiert dort die Firma Rupture Farms. Und die verarbeitet mit Vorliebe die dünnen, lieben Mudokaner zu Fast-Food. Mudokan Abe kann das nicht gefallen. Seinen Job aus Raumpfleger aufgebend, kämpft er fortan mit allen Mitteln gegen den Untergang seines Volkes.

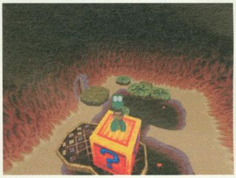
Leicht wird es nicht werden, steht ihm doch eine ganze Armada an finsteren Gestalten im Weg. Zum Glück ist Abe nicht auf den Mund gefallen: mit neuartiger Gamespeak kann er viele Gegner aus der Reserve locken.

technik

Genre: Action-Adventure
Hersteller: GT Interactive
Festplattenbedarf: ca. 66 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\ABES

Spielbare Demo

Croc



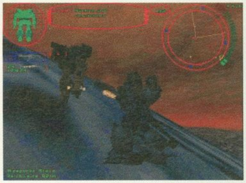
Klempner mit albernen Hüten, die vom Hüpfen und Springen nicht genug bekommen können, tummeln sich exklusiv auf Nintendo-Spielkonsolen. Durch intensive Recherche nach andersartigen Kanalisationsbewohnern konnte Fox Interactive ein würdiges PC-Gegenstück entwickeln: Croc, das putzige Krokodil. Mit diesem mutierten Kaltblüter tapern Sie jedoch nicht durch die New Yorker Abwassersysteme, sondern durch das zuckersüße dreidimensionale Tal der lieben Gobbos. Diese sind nämlich vom fiesen Bösewicht Dante überfallen worden und warten nun auf die Hilfe der wandelnden Handtasche Croc.

technik

Genre: Jump-and-run
Hersteller: Fox Interactive
Festplattenbedarf: ca. 25 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\CROC

Spielbare Demo

Heavy Gear



Nachdem FASA die BattleTech Lizenz an Microprose vergeben hat, verlegt Activison seine neueste Mech-Simulation Heavy Gear ins Jahr 6132 auf den Planeten Terra Nova. In schweren Kampfrobotern bekriegen sich die Parteien der nördlichen und südlichen Halbkugel um die zentralen Ödgebiete, auch Badlands genannt. Sie steigen als Edward Scott in eine der dreieinhalb Meter hohen Kriegsmaschinen, um in dreidimensionaler Landschaft (auf Wunsch 3Dfx-beschleunigt) gut gerüsteten Gegnern ordentlich den Marsch zu blasen. Die Demoversion bietet zwei spannende Einsätze.

technik

Genre: SF-Simulation
Hersteller: Activision
Festplattenbedarf: ca. 65 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\HEAVYG

Spielbare Demo

Incubation Mission Pack

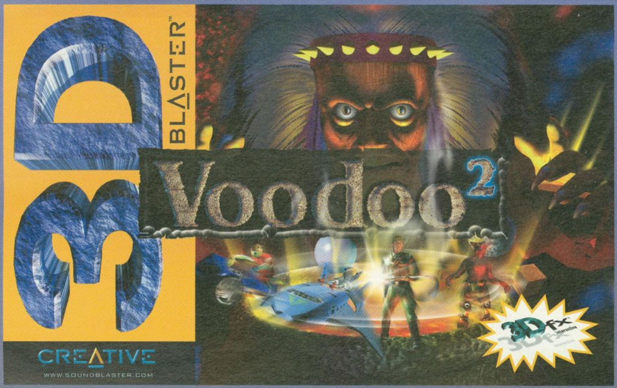


Die Demo der neuen Incubation-Missions-CD umfaßt einen kompletten Level. Er führt Sie mitten in den Dschungel von Scayra, in dem mannigfaltige Gefahren auf Sie lauern, etwa elektromagnetische Säulen und andere Überraschungen. Weiterhin treten Sie neuen Gegnern gegenüber. Die Gore'Coo zum Beispiel sind ihren Alien-Kollegen überlegen, da sie über eine erhöhte KI verfügen: Sie können Türen öffnen und damit zu einer echten Landplage werden. Ein Goodie, das in der Demo nicht vorhanden ist, dafür aber in der Vollversion mitgeliefert wird: ein Leveleditor zum Gestalten von eigenen Multiplayer-Arealen.

technik

Genre: Strategie
Hersteller: Blue Byte
Festplattenbedarf: ca. 40 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\INCUB

Wer mit dem schnellsten 3D-Beschleuniger startet...



...hat das Spiel schon gewonnen!

Wer abheben will, braucht die nötige Power in der Beschleunigung! Der neue 3D Blaster® Voodoo² bündelt mit seinen drei parallel geschalteten Prozessoren eine Pixelfüllrate, die andere vor Neid erblassen läßt. Wenn Leistung, Bildqualität und 3D-Spiele-Performance zählen, deplaziert Voodoo² seine Konkurrenz um Lichtjahre. Falls Ihnen ein einzelner 3D Blaster® Voodoo² noch nicht reichen sollte, installieren Sie einfach einen zweiten - und steigern Ihre Performance um 100%! Der neue 3D Blaster® Voodoo² von Creative Labs ist der einzige 3D-Spielebeschleuniger, der den offiziellen Markennamen von 3Dfx Interactive, Inc. tragen darf.

Beschleunigen Sie wie ein 3D Blaster® Voodoo² und starten zu Ihrem Creative Labs-Händler! Oder rufen Sie telefonisch weitere Details ab 089/9 92 87 10. Je schneller, desto besser!

Features und technische Daten

- 8MB oder 12MB ultraschneller Speicher für optimale Leistung
- Verarbeitet 180 000 000 Texturen pro Sekunde
- Bis zu 3x schneller als der Voodoo1-Chipsatz
- 8MB-Version inkl. Incoming, G-Police, Ultima Race Pro und Actua Soccer 2

Hardware XTRA AWARD
PC Action 4/98
3D Blaster
Voodoo²

3Dfx Interactive

Heiße Upgrades für coole PCs

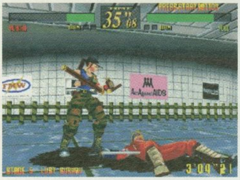
CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · Info/Hotline 089/957 90 81 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

Noch mehr Demos...

Spielbare Demo
Last Bronx

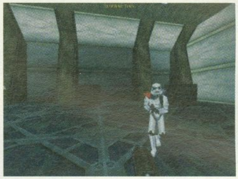


Zwei der acht Kämpfer aus der Last-Bronx-Vollversion stehen Ihnen in dieser Demo Segas pseudo-dreidimensionaler Prügelei zur Verfügung. Schlagen Sie sich in heimelig anarchistischer Umgebung mit riesigen Holzhämmern, Polizeiknüppeln oder scharfen Stahlrechen, und machen Sie Ihre Rechte um die Vorherrschaft in Tokyo mit unzähligen Griffen, Tritten und Special-Moves geltend. Ihre Gegner danken es Ihnen, indem Sie sich nicht nur im üblichen Mann-gegen-Mann-Modus versohlen lassen, sondern sich auch im Survival-Mode und Team-Battle als Opfer zur Verfügung stellen.

technik

Genre: Prügelspiel
Hersteller: Sega
Festplattenbedarf: ca. 20 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\LASTB

Spielbare Demo
Mysteries of the Sith



Mysteries of the Sith ist die Erweiterung zu dem im Star-Wars-Universum spielenden 3D-Shooter Jedi Knight. In diesem geht es darum, die neue Republik vor Angriffen des noch immer aggressiven Imperiums und anderer Finsterlinge zu schützen. Hierzu hetzen Sie Ihrem Computerhelden durch sehenswerte 3D-Level; die Demo beinhaltet einen kompletten Abschnitt. Im Gegensatz zu Jedi Knight finden Sie in Mysteries of the Sith eine wesentlich größere Auswahl an Kriegswerkzeug, Gegnern und Mehrspielervarianten. Die Steuerung ist frei wählbar, die Standardeinstellung finden Sie unter dem Menüpunkt Controls.

technik

Genre: Action
Hersteller: LucasArts
Festplattenbedarf: ca. 20 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\SITH

Spielbare Demo
Redline Racer

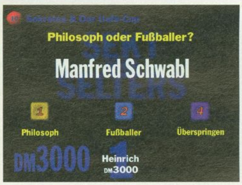


In dieser Demo des Actionrennspiels Redline Racer dürfen Sie zwei Motorräder auf der Tudor-Hill-Strecke probefahren. Der kurvenreiche Kurs durch knospende englische Landschaften im schönsten Abendrot verlangt Ihnen schon einiges ab. Je nach Gusto können Sie zwischen zwei unterschiedlich getunten Motorrädern wählen und gegen die fünfzehn Computergegner antreten. Seien Sie auf der Hut; so manch unvermutete Kurve kann Ihr Fahrvergnügen abrupt unterbrechen, und sich dann im Kiesbett zu wälzen, ist weniger erheiternd. Die Demo ist zeitmäßig begrenzt. Das Rennen endet nach spätestens 15 Minuten abrupt.

technik

Genre: Rennspiel Hersteller: UBI-Soft
Hardwareanforderung: 3D-Beschleuniger
Festplattenbedarf: ca. 20 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\REDLINE

Spielbare Demo
You don't know Jack



Auf welchen Gebrauchsgegenstand würde der Papst auf der berühmten einsamen Insel auf keinen Fall verzichten wollen: eine Flasche Jack Daniels, Pariser oder Maschinengewehr? Sie wissen die Antwort nicht? Enttäuschend, sehr enttäuschend. Aber selbst Menschen mit ansonsten guter Allgemeinbildung werden bei der Spielshow des einfach unglaublichen virtuellen Conférenciers Jack mehr als einmal ratlos auf den Bildschirm glotzten. Kein Unglück: Das etwas andere Quiz setzt auf gezieltes Veräppeln und unkonventionelle Denke. Folgen Sie am besten einfach Ihren Instinkten.

technik

Genre: Denkspiel
Hersteller: BMG Interactive
Festplattenbedarf: 30 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\YDNJ

PC-Player-Datenbank





Da sich die Wertungssysteme mit Sternchen und Punkten nur schwer vereinbaren lassen, haben wir den Datenplayer zweigeteilt. Mit einem Klick auf den Button »Datenplayer« erscheint ein Menü, in dem Sie auswählen können, ob Sie Spiele aus den Jahrgängen 1997 oder 1998 recherchieren wollen. Die 97er Spiele sind mit Sternchen gewertet, ab Ausgabe 1/98 geht es mit dem Punktesystem von 1-100 weiter.

Die Bedienung des Datenplayers ist einfach: Tragen Sie nur den gesuchten Spieletitel in das Eingabefenster unter der Liste ein, und schon ist der zugehörige Datensatz markiert. Ein Klick auf den Datensatz zeigt neben einem Bild aus dem Spiel weitere Informationen.

Beim 98er-Datenplayer bekommen Sie nicht nur den kompletten Wertungskasten angezeigt, sondern können auch den Meinungskasten des Testers durchlesen. Sie können bei beiden Datenplayern, die Liste sortieren. Klicken Sie dazu einfach eines der Kontrollkästchen an. Im Datenplayer 98 können Sie zusätzlich die Auswahl in der Liste mit dem Button »Genre auswählen« filtern.

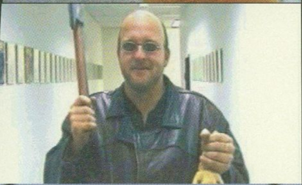
Multimedia-Leserbriefe

Kaum haben »Die drei von der Prüfstelle« eine anstrengende Mittagspause überstanden, droht die Konfrontation mit Erzfeind Duke Köglmayr. Vielleicht können die Melodien des Schlager-Wettbewerbs »Ein Lied aus Poing« die Gemüter beruhigen? General Duy geht trotzdem in die Luft.











Video-Clips

Auf der CD der PC-Player-Plus-Ausgabe finden Sie nicht nur Demos satt. Zusätzlich gibt es von unseren Redakteuren kommentierte Videos zu aktuellen Spielen. Diesmal dabei: Ein Besuch unserer Redakteure beim Spielehersteller Attic mit den ersten Bildern von »LMK«. Dazu gibt es noch einen Video- Trailer von Scream 2.

Für Freunde ausgewachsener Albernheiten gibt es jeden Monat die »Multimedia Leserbriefe«. In diesen Videos nehmen wir Spiele-Wahnsinn und PC-Tragödien kräftig auf den Arm. Die unterhaltsamsten Fehlleistungen von Dreharbeiten sammelten wir in einem separaten »Outtakes«-Videoclip.

Als besonderen Leckerbissen gibt es alle Videos ab dieser Ausgabe nur noch im MPEG-Format. Das hat den Vorteil, daß die Videos auch noch im Vollbildmodus gut aussehen. Die Videos genießen Sie am komfortabelsten aus unserer CD-Oberfläche heraus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus, und schon geht es los. Sie finden die Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. Die MPEG-Varianten brauchen zur Wiedergabe ein installiertes ActiveMovie. Dieses Programm ist unter Windows 95 b normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 95 a benutzen, finden Sie den ActiveMovie-Player unter \PATCHES\ACTMOVIE. Für alle Benutzer von Windows 3.x haben wir einen MPEG-Player auf die CD gepackt. Sie können diesen entweder von der CD-Oberfläche aus installieren oder direkt aus dem Verzeichnis \UTIL\VMPEG.



Man kann der Presse trauen.

"Grafisch überragende und spielerisch überzeugende Simulation …"
(PC Joker 1/98, 89 %)

"… glänzt I-WAR jedoch mit enormer Tiefe und kann dank des verzweigten Missionsaufbaus und der hervorragenden Spielbarkeit auch nach Monaten noch begeistern."
(PC Action 1/98, 88 %)

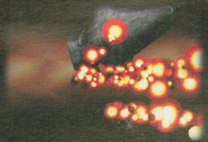
"Mich hat I-WAR von Beginn an fasziniert und gefiel mir mit jeder Runde besser: Kein Auftrag gleicht dem anderen, das Flugverhalten ist brillant, und die Missionen sind mit Abstand die spannendsten aller Weltraumspiele." (PC Games 1/98, 89 %)

"Die herausfordernden Aufträge sind vorbildlich erklärt, äußerst abwechslungsreich, bieten immer wieder Überraschungen und passen zur packenden Handlung …" (GameStar 1/98, 83 %)

"Erfahrenen Fliegerassen gibt I-WAR genau den richtigen Kick …" (PowerPlay 1/98, 81 %)







Wie auch immer – I-WAR ist das Weltraumspiel der 90er. Wann erlebst Du die gigantische Freiheit und Ruhm? Mehr Infos unter i-war@bomico.com und www.bomico.de

ocean

PARTICLE SYSTEMS



Muß man aber nicht.
"Ein exzellentes Spiel." (byron@activeie.com)
"I-War ist echt cool … mitreißende Story … und jede Mission eine echte Herausforderung." (stephen.baldwin@btinternet.com)
"Eines der besten Spiele, das ich je gespielt habe." (Ahti Mikkonen)
"Ich liebe es!" (sean@bucks-aggs.demon.co.uk)
"Realistisch, packend und voller Atmosphäre." (Raza)
"Ich bin überzeugt, daß jeder, der Science-fiction genauso gerne mag wie ich, I-WAR lieben wird." (scott)
I-WAR
Geschichte um Macht,
REBELLION IM UNIVERSUM
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de
PRODUKT INFO 15



Martin Schnelle

Last Minute

■ John Carmack von id Software kündigte den dritten Teil seiner 3D-Shooter-Reihe an, deren ersten zwei Vertreter hierzulande indiziert sind. Die Grafik soll dabei bis zu 24-Bit Farbtiefe erreichen. Eine 3D-Beschleunigerkarte wird dann Pflicht sein.

■ In der US-Zeitschrift PC Gamer sind erste Screenshots aus »C&C 3: Tiberian Sun« zu sehen. Vor dem ausführlichen Preview in der nächsten PC Player zeigen wir schon mal einen kleinen Ausblick auf das mit Hochspannung erwartete Echtzeit-Strategiespiel.



Der isometrische Charakter wurde verstärkt, die Farbpalette glänzt in High-Color: Westwoods Command & Conquer 3 – Tiberian Sun.

Spieler vor Gericht

Aufmerksame Leser der tagesfrischen Online-Medien haben es schon mitbekommen: Origin wird wegen »Ultima Online« von einigen erbosten Spielern verklagt. Grund genug für mich, mir aus diesem aktuellen Anlaß einige Gedanken zu machen. Denn unter Umständen kann ein zivilrechtliches Gerichtsverfahren damit enden, daß das derzeit erfolgreichste und meistbesuchte Online-Rollenspiel schlichtweg dichtgemacht wird.



Wird Ultima Online von amerikanischen Anwälten abgeschossen?

Falsche Versprechungen hätte Origin da gemacht, monieren die Kläger. In keinster Weise würde auf der Schachtel darauf hingewiesen, daß zusätzlich zu Kaufpreis und Providerkosten eine Gebühr von 10 Dollar im Monat zu entrichten sei. Außerdem behaupte Origin, es handele sich um ein in Echtzeit laufendes Spiel. Durch die Hänger im Netz, die »Lags«, wären aber oft minutenlang keine Eingaben möglich. Somit sei dieser erhobene Anspruch ungerechtfertigt.

Rege Beschäftigung von Anwälten und Gerichten ist in den USA fast schon garantiert. Man bedenke beispielsweise, daß General Motors Schadenersatz in Millionenhöhe für einen Mann leisten muß, der sein Auto durch Herumschweißen am Tank in die Luft sprengte.

Ich frage mich, wieviel Sicherheit die Menschen erwarten. Hier wird ein exemplarisches Urteil gefällt, was durchaus zu einer weiteren Prozeßlawine gegen alle mögliche Online-Spielanbieter führen kann - mit der Konsequenz, daß eine Menge potentieller Entwickler es sich dreimal überlegen werden, einen solchen Markt zu betreten.

Wenn Sie etwas Neues (vielleicht angenehmeres) wissen, schicken Sie Ihre Informationen einfach per E-Mail an mschnelle@wekanet.de. Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit unserem klagefreien News-Teil,

Ihr Martin Schnelle

Preview: Total Annihilation 2 und Die Core-Offensive

VORMARSCH DER HÖHLENHUNDE

Mit dem Echtzeit-Strategiespektakel »Total Annihilation« stürmte Cavedog Entertainment an die Spitze der Charts. Naheliegende Fragen nach Add-on-Packs und Fortsetzungen wurde uns beim Besuch im Cavedog-Hauptquartier in Seattle beantwortet.



Selbst in den Städten wird gekämpft. (Die Core-Offensive)

Neben 3D-Action-Shootern revolutionierte kein anderes Genre die Spiele-Industrie der 90er Jahre im gleichen Ausmaß wie Echtzeitstrategie. Und kein Genre produzierte soviele unterdurchschnittliche, unübersichtliche und schlichtweg schlecht konzipierte Titel. Die unumstrittenen Marktführer sind nach wie vor »Command & Conquer«, »Warcraft« und seit kurzem – dank guter Qualität und der Marketing-Power von Microsoft – auch »Age of Empires«. Doch gigantische Verkaufzahlen sind nicht alles. Ein Spiel, das sich seit seiner Veröffentlichung im vergangenen Jahr beharrlich weigert, aus den Charts zu verschwinden, ist Total Annihilation von Cavedog Entertainment. Mit Recht: Ein einfaches, sauber und übersichtlich konzipiertes Interface, zahlreiche Einheiten, offene Architektur und durchdachtes Gameplay machen TA zu einem der immer seltener werdenen Titel, bei dem vor dem Monitor die Stunden zu Minuten werden.

Also Zeit für ein Add-on, oder besser gesagt zwei. »Total Annihilation: Die Core-Offensive« ist die erste Erweiterungs-Disk, die zweite soll im Herbst dieses Jahres folgen. Die Core-Offensive wäre bei manchem anderen Unternehmen problemlos als Fortsetzungsspiel durchgegangen. Eine neue Story mit weiteren Welten, Leveln und Einheiten, für die sogar ein eigenes Interface entwickelt wurde, ist wesentlich mehr, als man heutzutage von einem normalen Add-on gewohnt ist.



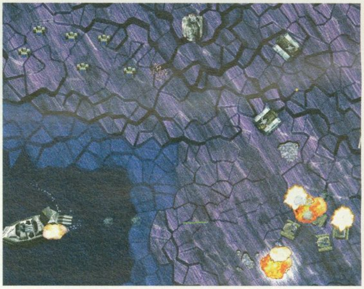
Arm-Einheit für Nachtflugeinsätze



▲ Mit Spionageinheiten kundschaften Sie den Feind aus.



◀ Arm-Einheit: Infanterie



Die Oberfläche dieses Planeten besteht aus Kristall. (Die Core-Offensive)

Core and Arm: The War continues

Der Krieg zwischen den Arm- und Core-Fraktionen ist zu Ende. Arm hat den Sieg davongetragen und die Übernahme des Universums durch die intelligenten Maschinen der Core verhindert; zumindest hat es den Anschein. Die Core hatten jedoch für den unvorhergesehenen Fall einer Niederlage einen Backup-Plan, der nun in Kraft tritt. Bevor der Krieg mit Arm begann, setzte man einen Commander in einem gerade entdeckten Sonnensystem ab, um dort Ressourcen zu sammeln und Reserve-Einheiten zu bauen. Dieses System liegt in der Mitte einer Raum/Zeit-Anomalie und existiert gleichzeitig in der Gegenwart und der Vergangenheit. Außenposten der Arm werden auf den flackernden Stern aufmerksam und erstatten sofort Bericht. Das Kommando der Arm schickt eine Scout-Flotte, um dieses Phänomen genauer zu erforschen. Kurz vor der geplanten Ankunft verschwindet die Flotte spurlos. Was ist geschehen? Sind die Core für dieses Desaster verantwortlich? Klar doch!

Der Core Commander war während seiner Mission nicht untätig. Durch die temporalen Verschiebungen konnte er sich in aller Ruhe mit den Technologien einer alten, längst ausgestorbenen Rasse vertraut machen, die einige interessante Tricks auf Lager hatte. Es gelang ihm, eine Implosionsbombe zu entwickeln, die ein schwarzes Loch simuliert. Alle Objekte, die sich in dessen Gravitationsfeld verirren, werden regelrecht eingesaugt.



Das übersichtliche Benutzerinterface wird noch verbessert. (Die Core-Offensive)

Theoretisch könnte sich ein schwarzes Loch auf diese Weise eine ganze Galaxie einverleiben. Genau das ist die Absicht des Core-Commanders. Die Aufgabe der Arm besteht nun natürlich darin, diesen Plan zu vereiteln, bevor der Commander die Technologie weit genug entwickelt hat, um die Arm-Galaxie zu zerstören. Alternativ können Sie sich auch auf die Seite der Core schlagen und versuchen, sich dem Ansturm der Arm solange entgegen zu stemmen, bis der implodierende Supersauger fertig ist.



Aufklärungsflugzeug der Core-Fraktion



Mine der Core



Abwehrkanone der Core

Kein Einheitsbrei

Total Annihiliation: Die Core-Offensive wird über mehr als 250 Einheiten verfügen. Dazu gehören die 150 Originale aus Total Annihilation, rund 100 brandneue Units und solche, die in den letzen Monaten über Cavedogs Webseite veröffentlicht wurden. Im Mehrspielermodus können Sie bis zu 500 Truppen gleichzeitig kontrollieren. Alle Vehikel zu bauen ist allerdings sinnlos, da viele von ihnen reine Spezialfunktionen erfüllen, die entweder mit dem Terrain oder der Beschaffenheit der Level zusammenhängen.

Zu den interessantesten neuen Streitkräften gehören die Resurrectors. Diese Wartungsfahrzeuge sind dazu in der Lage, ein brennendes und bisher wertloses Fahrzeug wieder in einen kampffähigen Zustand zu versetzen. Ein neues Radarsystem haben die Programmierer ebenfalls implemetiert. Damit können Sie nun Ziele aus der Entfernung anvisieren und auch über Berge oder Wälder hinweg einen Volltreffer landen.

Levels und Welten

Beim Design der neuen Level stand die langsame, aber stete Heranführung an die neuen Einheiten im Vordergrund. Gleich im ersten Level machen Sie sich mit dem Unterwasser-Metallextraktor, neuen Energie-Generatoren und U-Booten vertraut. Nach der Waterworld-Mission geht es in den Dschungel, wofür Hovercrafts sich am besten eignen. Feuer, Eis, Meteorschauer und selbst feuerspeiende Wasserschlangen erschweren die Missionen in den verschiedenen Welten, deren Spielumgebungen für sehr viel Abwechslung sorgen werden. Planetenoberflächen aus Kristall und mit Säure gefüllte Ozeane wechseln sich mit normalen Städten und schier unüberwindlichen Felsenlandschaften ab. In vier Einzelspieler- und drei Deathmatch-Welten führt der Weg zum Erfolg über 24 Missionen.

600 MByte Speicherplatz

Falls Sie sich genug Speicherplatz auf Ihrer Festplatte für einen Regentag aufgespart haben: Es gießt! Cavedog wird die komplette Total-Annihilation-Spiel-Engine auf der Core-Offensive CD kostenlos mitliefern. Wir reden hier nicht über eine runtergedummte Version zum Bauen simpler Level, sondern über das gleiche Tool, das die Cavedog-Designer für Total Annihilation benutzt haben. Komplexe Funktionen wie das Ausschneiden und Kleben ganzer Levelsektionen sind ebenso möglich wie das Heben und Senken der wählbaren Terrain-Arten oder Wasserflächen. Selbst scheinbar triviale Features wie Windgeschwindigkeit wurden berücksichtigt. Eine derart freizügige Weitergabe weist natürlich auch darauf hin, daß an der Engine für die geplante Fortsetzung bereits gebaut wird.

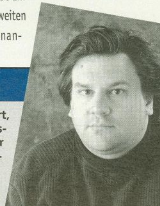
Total Annihilation 2

Zwar hat TA-Hauptdesigner Chris Taylor die Firma verlassen, doch die Programmierer arbeiten schon fleißig am Nachfolger. Die Engine für Total Annihilation 2 hat wesentlich erweiterte Funktionen, allen voran Direct3D-Unterstützung und die damit verbundene Kompatibilität mit allen gängigen 3D-Beschleunigerkarten. Spieler werden dazu in der Lage sein, die Karten in TA 2 zu rotieren und können beliebige Kameraeinstellungen wählen. Anstatt der bisher möglichen 250 Einheiten, soll im zweiten Teil eine Masssenan-

Hundstage

Auch mit den kommenden Titeln setzt Cavedog die löbliche Tradition fort, nur dann Ankündigungen zu machen, wenn ein Spiel fast fertig ist. Entsprechend spärlich sind daher auch die Informationen. Drei weitere Spiele sind neben Total Annihilation 2 bereits in der Produktions-Pipeline. John Cutter (Betrayal at Krondor) arbeitet an einem klassischen Rollenspiel mit Online-Unterstützung. Ein 3D-Shooter ist ebenfalls in Arbeit. Für diesen Titel entwickelt man eine eigene Engine und widersetzt sich damit dem industrieweiten Trend, sich die notwendigen Entwickler-Tools einfach zu lizensieren. Meister Gilbert selbst versucht sich im Fantasy-Bereich mit einem Rollenspiel-Action-Hybriden.

Ron Gilbert, früher bei LucasArts, ist der Chef von Cavedog Entertainment.



Veröffentlichungstermine stehen noch nicht fest, erste Bilder wird es aber wahrscheinlich auf der E3 im Mai dieses Jahres in Atlanta zu sehen geben. Selbst die Arbeitstitel geben keinen Hinweis auf den möglichen Inhalt. In echter Cavedog-Tradition verzichtete man auf bombastische Projektnamen und und einigte sich auf die Bezeichnungen »Spiel 1, 2 und 3«.



Keine Chance für Landeinheiten. Das Schlachtfeld ist ein Bergmassiv. (Die Cove-Offensive)

sammlung von bis zu 1000 Einheiten gleichzeitig möglich sein. Die Core- und Arm-Fraktionen sind wieder dabei, und zwei neue Rassen geben Ihr Debüt, wobei eine organischen Ursprungs sein wird. Die andere verfügt neben einem ordentlichen Waffenarsenal auch über mentale Kräfte.

Am bewährten Spielprinzip will man unbedingt festhalten. Metall und Energie sind weiterhin der Schlüssel für das Überleben einer Zivilisation. Schlachten können mit der logischen Anwendung von bestehenden und bewährten militärischen Taktiken erfolgreich geschlagen werden. Mehr Missionen und neue Einheitengruppen runden das Bild ab. Erstmals sollen biochemische Waffen und intelligente Einheiten eingesetzt werden. Letztere liefern als Spione Informationen, die eine effektivere taktische Planung der bevorstehenden Auseinandersetzungen erleichtern. Neue grafische Kabinettstückchen sind ebenfalls zu erwarten. Selbst die Explosionen, die im ersten Teil noch heute den gewünschten Wow-Effekt hervorrufen, wurden nochmals aufgepeppt. **(Markus Krichel/mash)**

DIE CORE-OFFENSIVE – FACTS

- **Hersteller:** Cavedog Entertainment
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** Mai '98
- **Besonderheiten:** Ein Add-on, das sein Geld wert zu sein scheint. Die TA-Spiel-Engine gibt's für exzessive Weltenbauer dazu.

Preview: Frankreich 98 – Die Fußball-WM

FIFA für Frankreich

Aktuell

Fußballspiele gibt es bald viele, denn die nahende Fußball-Weltmeisterschaft wirkt sich auf Sportprogrammierer ähnlich anziehend aus wie der Vollmond auf größere Gewässer. Die Tiden der Lizenzverwertung werden dafür sorgen, daß EA Sports am 15. Mai mit »Frankreich 98 – Die Fußball-WM« seinen Beitrag zur Soccer-Schwemme in den Einzelhandel flankt. Zwei nicht unwesentliche Features heben das Programm von den Mitbewerbern ab. Zum einen basiert es auf der Spiel- und Grafik-Engine des erfolgreichen »FIFA 98«, zum anderen hat EA Sports als einzige Firma die offizielle Weltmeisterschafts-Lizenz in der Tasche. Für entsprechend detaillierte Präsentations-Anstrengungen dürfte damit gesorgt sein: Genaue Simulation des WM-Spielplans und realistische Stadien inklusive authentischer Bandenwerbung stehen uns bevor.

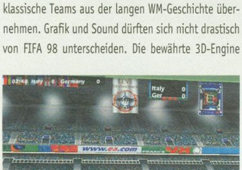


Die Teamchefs von EA Sports legen mit einem Ableger ihrer FIFA-Serie das offizielle Fußballspiel zur Weltmeisterschaft vor.

Neben dem aktuellen Turniergeschehen können Sie auch klassische Teams aus der langen WM-Geschichte übernehmen. Grafik und Sound dürften sich nicht drastisch von FIFA 98 unterscheiden. Die bewährte 3D-Engine unterstützt erneut 3Dfx-Beschleunigerkarten; für deutsche Kommentare sorgen Werner Hansch, Wolf-Dieter Poschmann und Martin Siebel.

In Sachen Steuerung hält sich EA Sports noch vornehm mit Details zurück, verspricht aber einen flüssigeren Spielablauf dank der mysteriös betitelten »Compression Touch«-Technologie.

Während des Spiels soll es erweiterte taktische Traineroptionen geben, mit denen Sie das Verhalten Ihrer Mannschaft beeinflussen. Verbesserungen bei der Intelligenz der Computerspieler sind ebenso geplant wie eine Handicap-Option, um den Schwierigkeitsgrad genauer festzulegen. Abgerundet wird frankophile Kick mit einem Trivia-Quiz rund um die Geschichte der Weltmeisterschaft. (hl)



Spezialbewegungen für die Stars – nur auf den legendären Effe-Stinkefinger muß man verzichten.



Ein Markenzeichen von EA Sports: Statistikinfos während des Spiels.

FRANKREICH 98 – FACTS

- **Hersteller:** EA Sports
- **Genre:** Sportspiel
- **Termin:** Mai '98
- **Besonderheiten:** Offizielles Spiel zur Fußball-WM; Fortentwicklung von FIFA 98; realistische Spielernamen; 3Dfx-Support.

PC KOMPLETTSYSTEME

	TOPEDO VALUE 200	TOPEDO BUSINESS 233	TOPEDO PROFESSIONAL II 266
ARTIKEL-NR	PC-004	PC-005	PC-006
FORMFAKTOR	AT	AT	ATX
MAINBOARD	GIGABYTE GA-586TX3	GIGABYTE GA-586TX3	ASUS P2L97-A
CPU	INTEL PENTIUM® MMX™ 200 MHZ	INTEL PENTIUM® MMX™ 233 MHZ	INTEL PENTIUM® II MMX™ 266 MHZ
SPEICHER	16MB SDRAM	32MB SDRAM	64MB SDRAM
GEHÄUSE	MINI TOWER	MINI TOWER	BIG TOWER
FLOPPY	1,44MB TEAC	1,44MB TEAC	1,44MB TEAC
CONTROLLER	E-IDE ON BOARD	E-IDE ON BOARD	E-IDE ON BOARD
I/O-SCHNITTST.	2 SER. / 1 PAR.	2 SER. / 1 PAR.	2 SER. / 1 PAR.
CD-ROM	16-FACH ATAPI	24-FACH ATAPI	24-FACH ATAPI
FESTPLATTE	2,6 GB E-IDE	3,6 GB E-IDE	4,3 GB E-IDE
GRAFIKKARTE	ATI 2MB	4MB ELSA VICTORY 3DX	4MB ATI AGP
TASTATUR	CHERRY	CHERRY	CHERRY
MAUS	MS MAUS	MS MAUS	MS MAUS
DOKUMENTATION	PC-HANDBUCH	PC-HANDBUCH	PC-HANDBUCH
GARANTIE	1 JAHR	1 JAHR	1 JAHR
	1599,-	1899,-	2599,-

PENTIUM IS A REGISTERED TRADEMARK AN MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION



WISO SPARBUCH 97/98

STEUERSPARPROGRAMM

65,-

KLICKTEL 98
ADRESS- UND TELEFONAUSKUNFT
DEUTSCHLAND
CD-ROM



34,90





	VOLLVERSION	UPDATE
MICROSOFT HOME ESSENTIALS		229,-
MICROSOFT WORD 97	649,-	199,-
MICROSOFT EXCEL 97	649,-	229,-
MICROSOFT ACCESS 97	649,-	229,-
MICROSOFT POWERPOINT 97	649,-	229,-
MICROSOFT OFFICE 97	949,-	449,-
MICROSOFT OFFICE PROFESSIONAL 97	1129,-	599,-
MICROSOFT WINDOWS 95	379,-	199,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 SERVER/5 CLIENTS	1449,-	849,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 SERVER/10 CLIENTS	1999,-	1399,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 WORKSTATION	649,-	329,-



79,-

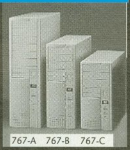
WISO STEUER-OFFICE

3 TOP PROGRAMME

- WISO SPARBUCH 97/98
- WISO ERBEN UND SCHENKEN
- WISO GELD-TIP GEHALT

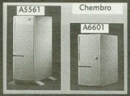
AT GEHÄUSE

MODELL		PREIS	ARTIKEL-NR
767-A	BIG TOWER	109,-	GEH-006
767-C	MIDI TOWER	99,-	GEH-007
767-D	MINI TOWER	69,-	GEH-008
A5561	BIG TOWER	179,-	GEH-011
A6601	MIDI TOWER	149,-	GEH-012
OHNE ABBILDUNG			
CI 9206	BIG TOWER	179,-	GEH-043
CI 6406	MIDI TOWE	149,-	GEH-045



MODELLE SERIE 2 UND 7
ÖFFEN OHNE SCHRAUBEN

			ARTIKEL-NR
EN-6682	MIDI TOWER	149,-	GEH-031
EN-6573	MINI TOWER	139,-	GEH-032

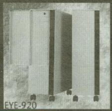


MODELLE FILE SERVER

EYE-920	1 X 250/300 WATT	299,-	GEH-016
EYE-920R	2 X 300 WATT	799,-	GEH-017







EXT. SCSI GEHÄUSE

FLEXI CASE 3,5 (GEH-018)	79,-
FLEXI CASE 5,25 (GEH-019)	79,-
FLEXI CASE CD (GEH-020)	75,-
2ER TOWER (GEH-021)	119,-
4ER TOWER (GEH-022)	169,-
8ER TOWER (GEH-023)	229,-

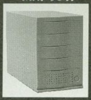
FLEXI CASE



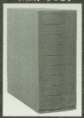
MAP-5021



MAP-5041



MAP-5081



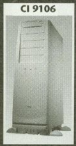
ATX GEHÄUSE

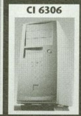
			ARTIKEL-NR
ATX NETZTEIL		99,-	ZUB-062

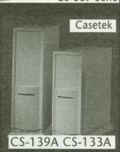
			ARTIKEL-NR
CS889AX	BIG TOWER	199,-	GEH-051
CS889HX	MIDI TOWER	179,-	GEH-050
CS889GX	MINI TOWER	159,-	GEH-049



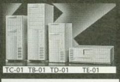


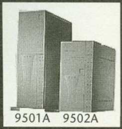






MODELL ATX		PREIS	ARTIKEL-NR
A5711	BIG TOWER	219,-	GEH-004
A6711	MIDI TOWER	99,-	GEH-005
CI 9106	BIG TOWER	199,-	GEH-042
CI 6306	MIDI TOWER	179,-	GEH-044
CS139A	BIG TOWER	209,-	GEH-026
CS133A	MIDI TOWER	199,-	GEH-027
TB-01W	BIG TOWER	229,-	GEH-001
TC-01W	MIDI TOWER	199,-	GEH-002
TD-01W	MINI TOWER	185,-	GEH-003
TE-01W	DESK TOP	199,-	GEH-028
9501A	BIG TOWER	199,-	GEH-037
9502A	MIDI TOWER	179,-	GEH-038





MODELLE ATX OHNE ABB.

EYE-920 SERVER TOWER	399,-	GEH-048

Schauen Sie doch einfach mal auf die nächste Seite!

AT/EIDE FESTPLATTEN

	MB	MS/CACHE/UPM	PREIS
IBM			
DHEA 34330	4330	8/128/5400	419,-
DHEA 36480	6480	8/128/5400	455,-
DHEA 38451	8450	8/128/5400	609,-
DTTA	9,1-14,4GB	8/464/7200	ANFRAGEN
SEAGATE			
ST31722A	1720	10/128/5400	249,-
ST33232A	3240	10/128/5400	325,-
ST34342A	4342	10/128/5400	355,-
ST36451 A	6450	10/128/5400	475,-
ST39140A	9150	8/???/7200	ANFRAGEN
QUANTUM			
PIONEER	2111	12/64/4500	265,-
FIREBALL SE	2151	9/128/5400	269,-
FIREBALL SE	3228	9/128/5400	339,-
FIREBALL SE	4310	9/128/5400	369,-
FIREBALL SE	6448	9/128/5400	489,-
FIREBALL SE	8400	9/128/5400	655,-
BIGFOOT TX	4,2/6,3GB	15/128/4000	365,-/429,-
BIGFOOT TX	8,4/12GB	15/128/4000	509,-/839,-
MAXTOR			
DIAMMOND MAX 4320		10/256/5400	369,-
DIAMMOND MAX 5120		10/256/5400	455,-
DIAMMOND MAX6400		10/256/5400	475,-
DIAMMOND MAX 7120		10/256/5400	535,-
DIAMMOND MAX8400		10/256/5400	635,-
WESTERN DIGITAL			
AC22200	2000	11/256/5200	289,-
AC22500	2500	11/256/5200	299,-
AC33200	3200	11/256/5200	329,-
AC34300	4300	11/256/5400	389,-
AC35100	5100	11/256/5400	445,-
AC36400	6400	10/256/5400	499,-
FUJITSU			
MPB 3021	2100	11/128/5400	279,-
MPB 3032	3200	11/128/5400	329,-
MPB 3043	4370	11/128/5400	375,-
MPB 3052	5250	11/128/5400	485,-

(ULTRA) SCSI/WIDE FESTPLATTEN

	MB	MS/CACHE/UPM	PREIS SCSI	PREIS WIDE
IBM				
DCAS 32160	2160	8/512/5400	339,-	339,-
DCAS 34330	4330	8/512/5400	465,-	509,-
DCHS 34550	4550	8/512/7200	859,-	869,-
DCHS 39100	9100	8/512/7200	1329,-	1339,-
DGHS	9100	7/512/7200	1809,-	1845,-
DGVS	9100	7/1024/10000	1999,-	1999,-
SEAGATE				
34555N HAWK4XL	4550	8/512/7200	549,-	639,-
34572N BAR.4XL	4550	8/512/7200	939,-	989,-
19171N BAR.9	9100	8/512/7200	1399,-	1449,-
34501N CHEETAH	4550	8/512/10000	1079,-	1139,-
19101N CHEETAH	9100	8/512/10000	1725,-	1779,-
QUANTUM				
FIREB. ST	3228	10/128/5400	399,-	
FIREB. ST	4310	10/128/5400	469,-	
FIREB. ST	6448	10/128/5400	665,-	
FIREB. SE	3228	10/128/5400	415,-	
FIREB. SE	4310	10/128/5400	479,-	
FIREB. SE	6448	10/128/5400	689,-	
FIREB. SE	8400	10/128/5400	879,-	
VIKING	4360	9/512/7200	659,-	659,-
ATLAS II XP34550	4550	8/512/7200	769,-	799,-
ATLAS II XP39100	9100	8/512/7200	1409,-	1409,-

FESTPLATTENZUBEHÖR




SICHERHEITSKÜHLER FÜR HD	35,-
PAPST SICHERHEITSKÜHLER FÜR HD	59,-
5,25 EINBAUKÜHLER	39,-
EINBAUKIT FESTPLATTE IN 5,25 SCHACHT	6,90
EINBAUSCHRAUBEN FÜR FESTPLATTEN	2,-
Y-STROMVERTEILER	5,-



WECHSELRAHMEN IDE	29,-
WECHSELRAHMEN SCSI	29,-
WECHSELRAHMEN SCSI INCL. KÜHLER	39,-

FLACHBANDKABEL IDE/CD-ROM			7,90
FLACHBANDKABEL	5ER	SCSI 14,90	WIDE 34,90
FLACHBANDKABEL	8ER	SCSI 19,90	WIDE 45,90

CD-RECORDER

				BULK	KIT
MITSUMI	CR-2801	2/8-FACH	ATAPI		579,-
YAMAHA	CDR400T	4/6-FACH	SCSI	719,-	
TRAXDATA	CDR400T	4/6-FACH	SCSI		795,-
YAMAHA	CDR400C	4/6-FACH	SCSI	719,-	799,-
YAMAHA	CDR401T	4/6-FACH	ATAPI		795,-
TEAC	CD-R55S	4/12-FACH	SCSI	695,-	795,-
WAITEC	CD-R55S	4/12-FACH	SCSI		719,-
TRAXDATA	CD-R55S	4/12-FACH	SCSI		769,-
PLEXTOR	PX-R412	4/12-FACH	SCSI	869,-	935,-

RW-RECORDER

BESCHREIBT CD U. RW-ROHLINGE - RW-ROHLINGE SIND BIS ZU 1000 MAL WIERDERBESCHREIBBAR

				BULK	KIT
PHILIPS	CDD3610	2/2/6-FACH	ATAPI	619,-	645,-
HP	SURESTORE 7200I	2/2/6-FACH	ATAPI		709,-
YAMAHA	CDR-W2260	2/2/6-FACH	SCSI		635,-
YAMAHA	CDR-W4260	2/4/6-FACH	SCSI		839,-
YAMAHA	CDR-W4001	2/4/4-FACH	ATAPI		809,-
RICOH	MP 6200S	2/2/6-FACH	SCSI		675,-
RICOH	MP 6200A	2/2/6-FACH	ATAPI		675,-
CYBERDRIVE	602	2/2/6-FACH	ATAPI		645,-

SOFTWARE FÜR RECORDER *

EASY CD PRO 2.X	WIN95/NT	39,-
WINONCD TOGO 4.0	WIN95/NT	ANFRAGEN
EASY CD CREATOR	WIN95/NT	49,-
WINONCD 3.5 VOLLVERSION	WIN95/NT	159,-
GEAR MULTI MEDIA 4.02	WIN/WIN95/NT	ANFRAGEN

ZUBEHÖR FÜR RECORDER

CD-LABLER-KIT	INCL. LABELS U. SOFTWARE FÜR MAC U. PC	65,-
CD-LABLER-KIT	INCL. LABELS U. SOFTWARE FÜR MAC U. PC	49,-
CD-LABELS	50 STCK. WEISS	19,90
CD-LABELS	50 STCK. TRANSPARENT	24,90
CD-LABELS	50 STCK. VERSCH. FARBEN	JE 24,90
CD-FILZSTIFT	ZUM ROHLING BESCHRIFTEN	5,-
BOEDER CLEANING SET FÜR CD-RECORDER		19,95
CD-STÄNDER	VERSCIEDENE MODELLE	AB 9,90

CD / RW - ROHLINGE IN JEWEL BOX

	PREIS PRO STÜCK BEI	10STCK.	50STCK.	100STCK.
CD UNLABEL/KAO	640MB/74MIN	2,39	2,19	1,99
CD FUJI/MITS./RICOH	640MB/74MIN	3,29	2,99	2,79
CD VERBATIM SILBER	640MB/74MIN	3,49	3,29	2,99
CD KODAK/PHILIPS	640MB/74MIN	3,49	3,29	2,99
CD TRAXDATA	640MB/74MIN	3,39	3,09	2,89
RW PHILIPS/RICOH	640MB/74MIN	STCK. 32,-		

BACKUP LAUFWERKE

IOMEGA/SYQUEST/NOMAI/LS-120

LS-120 IDE	120MB	189,-
MEDIUM LS	120MB	25,-
ZIP DRIVE PARALLEL/SCSI (INT./EXT.)	100MB	AB 189,-
ZIP DRIVE 100+ PAR/SCSI (INT./EXT.)	100MB	359,-
MEDIUM ZIP	100MB	23,-
JAZ DRIVE SCSI INTERN/EXTERN	1GB	515,-/575,-
JAZ DRIVE SCSI INTERN/EXTERN	2GB	1009,-/1199,-
MEDIUM JAZ	1GB/2GB	159,-/269,-
IOMEGA DITTO INTERN	2GB	215,-
IOMEGA DITTO MAX INTERN	7GB	295,-
SYQUEST SPARQ INT. IDE / EXT. PAR.	1GB	JE 389,-
MEDIUM SPARQ	1GB	75,-

NETZWERK

NE2000 KOMPATIBEL ISA	39,-
NE2000 KOMPATIBEL PCI	49,-
NE2000 KOMP. COMBO ISA	49,-
NE2000 KOMP. 100MBIT PCI	79,-
3COM 3C509 COMBO ISA	125,-
3COM 3C900 COMBO/TP PCI	159,-
3COM 3C905 100MBIT PCI	135,-
3COM 3C589 PCMCIA	275,-
NETZWERKHUBS	ANFRAGEN
NETZWERKKABEL BNC 2M	8,90
NETZWERKKABEL BNC 5M	11,90
NETZWERKKABEL BNC10M	15,90
NETZWERKKABEL UTP 2M	14,90
NETZWERKKABEL UTP 3M	17,90
NETZWERKKABEL UTP 5M	19,90
BNC TERM / T-STÜCK	3,90
USV 250VA BACK-UPS	199,-
USV 500VA BACK-UPS	329,-

ATAPI CD-ROM

LITE ON	20-FACH	105,-
LITE ON	24-FACH	115,-
MITSUMI	24-FACH	119,-
TOSHIBA	24-FACH	139,-
PIONEER 502S	24-FACH	119,-
LITE ON	32-FACH	135,-
TOSHIBA	32-FACH	149,-
TEAC	32-FACH	165,-
MITSUMI	32-FACH	129,-
PIONEER / PHILIPS	32-FACH	JE 149,-
NEC	32-FACH	179,-
ASUS	32-FACH	169,-
AUDIOKABEL CDR AN SOUNDKARTE		9,90
ATAPI CD-ROM CONTROLLER		29,90
BOEDER CLEANING-DISC FÜR CD-ROMDRIVES		19,95

SCSI CD-ROM

PLEXTOR PX20TSI	12/20-FACH	265,-
CYBERDRIVE 24XS	24-FACH	159,-
PIONEER DR-566	32-FACH	195,-
PIONEER DRU-506S	32-FACH	199,-
PIONEER DRU-06S	32-FACH	219,-
TEAC 532S	32-FACH	205,-
TOSHIBA 6201B	32-FACH	195,-
CYBERDRIVE 32XS	32-FACH	189,-
PLEXTOR ULTRAPLEX TSI	32-FACH	285,-
PLEXTOR ULTRAPLEX CSI	32-FACH	409,-
CD CADDY STÜCK		6,90

CD-WECHSLER

NAKAMICHI	ATAPI	16-FACH/5W	289,-
NAKAMICHI	SCSI	16-FACH/5W	369,-
PIONEER	SCSI	24-FACH/6W	699,-
TEAC CD68E	ATAPI	8-FACH/6W	185,-

SCSI CONTROLLER

		KIT	BULK
ADAPTEC 358	PARALLEL	239,-	
ADAPTEC 1460	PCMCIA	335,-	
ADAPTEC 2940 U ULTRA	PCI		245,-
ADAPTEC 2940 AU ULTRA	PCI	409,-	265,-
ADAPTEC 2940 ULTRA WIDE	PCI	479,-	249,-
ASUS AS-300 INCL. SB16	PCI	399,-	
ASUS SC-875 UW	PCI	219,-	
ASUS SC-200	PCI	139,-	
DAWI DC-2974	PCI	129,-	119,-
DAWI DC-2975U	PCI	189,-	
BUS LOGIC 20810	PCI		89,-
BUS LOGIC KT-920	PCI		139,-
BUS LOGIC KT-950 UW	PCI	265,-	
SYMB. LOGIC 20810/8150	PCI		69,-/159,-
SYMB. LOGIC 8600U/8750U	PCI		139,-/195,-

MODEMS/ISDN

DIAMOND SUPRAEXPRESS	33.600	EXTERN	159,-
DIAMOND SUPRAEXPRESS	56.000	EXTERN	229,-
LASAT SAFIRE 560 VOICE D	56.000	EXTERN	239,-
LASAT CREDIT	56.000	PCMCIA	299,-
ELSA ML 56K	56.000	EXTERN	265,-
ELSA QUICKSTEP 1000	ISDN	INTERN	129,-
ELSA QUICKSTEP 3000	ISDN	INTERN	375,-
ELSA ML TL V.34	ISDN	EXTERN	609,-
USR SPORT.	56.000	EXTERN	249,-
USR SPORT.MESSAGE PLUS	56.000	EXTERN	319,-
USR COURIER V.34	ISDN	EXTERN	499,-
ZYXEL 2864 ID	ISDN	EXTERN	815,-
AVM FRITZ CARD 32	ISDN	INTERN	145,-
AVM FRITZ PCI CARD	ISDN	INTERN	265,-
AVM FRITZ CARD 32	ISDN	PCMCIA	479,-
TELES S0 CARD	ISDN	INTERN	115,-
TELES S0 PCI-CARD	ISDN	INTERN	205,-
2MB SPEICHERERW. FÜR ZYXEL 2864			69,-

MAINBOARDS PENTIUM 512KB CACHE

ASUS				
SP97-V	4 X PCI / 3 X ISA	SIS5598	AT	175,-
SP98 AGP-X + SB		SIS	ATX	239,-
SP98 AGP-X		SIS	ATX	215,-
TXP4	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	AT	219,-
TXP4-X	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	ATX	229,-
TX97-E	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	AT	245,-
TX97-XE	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	ATX	265,-
CHAINTECH				
M5 SIM	4 X PCI / 4 X ISA	SIS	AT	155,-
5TDM	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	AT	195,-
5TTM	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	ATX	195,-
GIGABYTE				
GA-586S2	4 X PCI / 3 X ISA	SIS	AT	155,-
GA-586DX* DUAL	4 X PCI / 4 X ISA	430HX	ATX	A.A.
GA-586TX	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	AT	189,-
GA-586ATX	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	ATX	195,-
IWILL				
P55XUW 2940UW*	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	ATX	425,-
P55XB2	5 X PCI / 3 X ISA	430TX	AT	195,-
SHUTTLE				
HOT-569		430TX	AT	199,-
HOT-566		430TX	ATX	209,-
ABIT				
AB-TX5	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	AT	199,-
AB-PX5	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	AT	185,-
AB-AX5		430TX	ATX	195,-
MSI				
MS-5156		430TX	AT	195,-
MS-5158		430TX	ATX	189,-

MAINBOARDS PENTIUM II

ASUS				
P2L-B		440LX	AT	289,-
P2L97	1 X AGP / 5 X PCI / 2 X ISA	440LX	ATX	299,-
P2L97-A	INCL. ATI GRAFIKKARTE	440LX	ATX	445,-
P2L97-S*	1 X AGP / 4 X PCI / 2 X ISA	440LX	ATX	465,-
P2L97-DS*				815,-
GIGABYTE				
GA-686LX	4 X PCI / 3 X ISA	430LX	ATX	249,-
GA-686BLX	4 X PCI / 2 X ISA	430LX	AT	249,-
GA-686DLX* DUAL	4 X PCI / 3 X ISA	430LX	ATX	509,-
GA-686SLX*		430LX	ATX	399,-
SHUTTLE				
HOT-637		440LX	ATX	265,-
HOT-635*		440LX	ATX	475,-
MSI				
MS-6111		440LX	ATX	269,-
MS-6114 DUAL		440LX	ATX	349,-
CHAINTECH				
M6LTM		440LX	ATX	269,-
ABIT				
AB-LX6		440LX	ATX	259,-

WIR SIND AUTORISIERTER INTEL PROZESSOR INTEGRATOR
PENTIUM® PROZESSOR
IN THE BOX MIT LÜFTER UND ECHTHEITSZERTIFIKAT

PENTIUM IS A REGISTERED TRADEMARK AND MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION.

CPUs - TAGESPREISE ANFRAGEN -

486ER CPU ADAPTER 5V AUF 3V		59,-
AMD K6	200 MHZ	209,-
AMD K6	233 MHZ	235,-
AMD K6	266 MHZ	A.A.
IBM/CYRIX MX	PR200+	165,-
IBM/CYRIX MX	PR233+	265,-
IBM/CYRIX MX	PR266+	A.A.
INTEL PENTIUM® MMX ™	166 MHZ	209,-
INTEL PENTIUM® MMX ™	200 MHZ	249,-
INTEL PENTIUM® MMX ™	233 MHZ	389,-
INTEL PENTIUM® II MMX ™	233 MHZ	529,-
INTEL PENTIUM® II MMX ™	266 MHZ	649,-
INTEL PENTIUM® II MMX ™	300 MHZ	1029,-
INTEL PENTIUM® II MMX ™	333 MHZ	1199,-
INTEL PENTIUM® II MMX ™	350 MHZ	1269,-
INTEL PENTIUM® II MMX ™	400 MHZ	1669,-
WÄRMELEITPASTE 1G/5G TUBE		3,90/8,90

SIMM / DIMM - MODULE - TAGESPREISE ANFRAGEN -

TYP	KAPAZITÄT	FP	EDO	PARITY
SIMM 30PIN	4MB	25,-		
SIMM PS/2	4MB,60NS	19,-	19,-	
SIMM PS/2	8MB,60NS	35,-	29,-	ANFRAGEN
SIMM PS/2	16MB,60NS	55,-	49,-	ANFRAGEN
SIMM PS/2	32MB,60NS	99,-	89,-	ANFRAGEN
SIMM PS/2	64MB,60NS	299,-	299,-	ANFRAGEN

DIMM 10/12NS	16MB/32MB	55,-/105,-
DIMM 10/12NS	64MB(32*IC)/64MB(8*IC)	209,-/269,-
DIMM 10/12NS	128MB	509,-

ZUBEHÖR

* DIESE MAINBOARDS HABEN EINEN ADAPTEC 2940U BZW UW SCSI CONTROLLER ON BOARD

USB/MIR ANSCHLUSS FÜR ASUS TX97 / TX97E MAINBOARDS	39,-
PS/2 MAUSANSCHLUSS FÜR ASUS ODER CHAINTECH	29,-
UPGRADE MODUL AUF 512KB PBURST CACHE ASUS,CHAINTECH,TYAN	35,-
TAG RAM FÜR ASUS, CHAINTECH, GIGABYTE ODER TYAN	35,-
EINBAUKIT FÜR ALLE MAINBOARDS (SCHRAUBEN UND ABSTANDSHALTER)	5,90
FLOPPY 3,5" / 1,44MB SONY	39,-
FLOPPY 3,5" / 1,44MB MITSUMI	39,-
FLOPPY 3,5" / 1,44MB TEAC	45,-
DISKETTEN 3,5" / 1,44MB FORMATIERT	4,90
DISKETTEN 3,5" / 1,44MB FORM. FUJI	6,50

IRRTÜMER U. PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN - LIEFERUNG SOLANGE VORRAT - LOGO´S U. PRODUKTBEZEICHNUNGEN SIND IN DEN MEISTEN FÄLLEN EINGETRAGENE WARENZEICHEN IHRER INHABER

GRAFIKKARTEN

HERSTELLER/TYP	PROZESSOR	RAM	MB	PREIS
HERCULES DYNAMITE 128V	ET6000	EDO	4	189,-
HERCULES TERMINATOR 3D	S3-VIRGE DX	EDO	4	155,-
HERCULES TERMINATOR 3D/GL	PERMEDIA 2	SG	4	285,-
HERCULES THRILLER 3D	VERITE 2200	SG	4	235,-
ORCHID RIGHTEOUS 3D	3DFX-VOODOO	EDO	4	325,-
MIRO HIGHSCORE 3D	3DFX-VOODOO	EDO	6	349,-
STB VELOCITY 128 3D	NVIDIA RIVA 128	SG	4	299,-
ELSA WINNER 2000 OFFICE	PERMEDIA 2	SG	4	295,-
ELSA VICTORY 3DX	S3-VIRGE	EDO	4	179,-
ELSA VICTORY ERAZOR	NVIDIA RIVA 128	SG	4	329,-
DIAM MONSTER 3D	3DFX-VOODOO	EDO	4	269,-
DIAM MONSTER II	3DFX-VOODOO2	EDO	8	A.A.
ATI XPERT@WORK	RAGE PRO	SG	4	219,-
ATI XPERT@PLAY	RAGE PRO	SG	4	245,-
DIAMOND VIPER V330	NVIDIA 3	SG	4	269,-
AGP DIAMOND VIPER V330	NVIDIA 3	SG	4	285,-
DIAMOND STEALTH II S220	V2100	SG	4	189,-
AGP DIAMOND STEALTH 4400	S3-VIRGE DX2	EDO	4	159,-
GUILLEM. MAXI GAMER 3DFX	3DFX-VOODOO	EDO	4	279,-
GUILLEM. MAXI GAMER 3DFX2	3DFX-VOODOO2		4	A.A.
MATROX MILLENIUM II 250	MGA-2164	W	4	295,-
MATROX MYSTIQUE 220	MGA-1164	SG	4	175,-
MATROX M3D			4	139,-
AGP ASUS V 3000	STG RIVA	SG	4	249,-
HERCULES DYNAMITE 3D/GL	PERMEDIA 2	SG	8	369,-
HERCULES STRINGRAY 128	4MB INKL. 4MB VODOO			425,-
DIAM FIRE GL 1000 PRO	PERMEDIA 2	SG	8	325,-
AGP DIAM FIRE GL 1000 PRO	PERMEDIA 2	SG	8	345,-
MATROX MILLENIUM II 250	MGA-2164	W	8	479,-
AGP MATROX MILLENIUM II 250	MGA-2164	W	8	469,-

VIDEOKARTEN PCI

HAUPPAUGE	PRIMIO TV KARTE	169,-
HAUPPAUGE	TV KARTE MIT VIDEO -TEXT DECODER	225,-
HAUPPAUGE	RADIO TV KARTE MIT RADIO U. VT	259,-
HAUPPAUGE	CINEMA PRO MIT VT/VHS- U. S-VHS-INPUT	579,-
FAST AV MASTER	VIDEOSCHNITTBOARD	1169,-
MIRO VIDEO DC30 /PLUS		1099,-/1879,-
MATROX RAINBOW RUNNER STUDIO		279,-

MONITORE KEIN VERSAND - NUR IN UNSEREM LADENGESCHÄFT!

BELINEA/YAKUMO		38CM/15	349,-/375,-
DIAMOND		38CM/15	385,-
SAMSUNG	500P	38CM/15	539,-
YAKUMO	70KHZ/95KHZ	43CM/17	689,-/939,-
EIZO	F56 TCO95	43CM/17	1439,-
EIZO	T575 TCO95	43CM/17	1785,-
DIAMOND	TCO92	43CM/17	735,-
SAMSUNG	700P	43CM/17	1199,-
SONY	CPD 200GS/PS	43CM/17	1289,-/1575,-
IIYAMA	8617T/9017T	43CM/17	1089,-/1229,-
EIZO	F77/F78 TCO95	53CM/21	3029,-/4099,-

CP GmbH
Kirschberg 25-27
64347 Griesheim

Anschrift

Kirschberg 27
64347 Griesheim
A5 Darmstädter-Kreuz
Ausfahrt DA-Griesheim

Megastore

CP™ GmbH

Öffnungszeiten

Montag - Freitag 10.00 - 20.00 Uhr
Samstag 10.00 - 16.00 Uhr

www

computer-profis.de

Telefonische - Bestellannahme

Telefon

0 61 55 - 60 06 06

Montag - Freitag 10.00 - 21.00
Samstag 10.00 - 16.00

Fax

0 61 55 - 60 06 16

Faxpolling **60 06 15**

Hotline

Tel 0 61 55 - 60 06 35

Montag - Freitag
14.00 - 18.00 Uhr

Nur Reklamation - keine Bestellannahme

Unsere Produkte und Preise sind brandaktuell. Terminschwierigkeiten unserer Lieferanten oder kurzfristige Preisschwankungen können aber auch wir nicht verhindern. Einige Produkte könnten daher nicht sofort lieferbar sein. Niedrigere Preise geben wir selbstverständlich an Sie weiter. Bitte erfragen Sie unsere Tagespreise und Lieferbedingungen/AGBs.

WIR KALKULIEREN DAMIT SIE SPAREN
AKTUELLE ANGEBOTE IN DER ZEITSCHRIFT CT ODER COMPUTER BILD BEACHTEN

SOUNDKARTEN

SB16 KOMPATIBEL PNP	35,-
CREATIVE SB 16 PNP	69,-
CREATIVE SB AWE64 VALUE	135,-
CREATIVE SB AWE64 PNP GOLD	279,-
TERRATEC AUDIOSYSTEM EWS 64XL	769,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 16 PNP	99,-
GGUILLEMOT MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D PNP	199,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO 2 PNP	279,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PRO PNP	459,-
DIAMOND 3D MONSTER SOUND	349,-

LAUTSPRECHER

60 WATT AKTIV BOXEN	30,-
80 WATT AKTIV BOXEN	40,-
100 WATT AKTIV BOXEN	45,-
120 WATT AKTIV BOXEN	49,-
160 WATT AKTIV BOXEN	55,-
240 WATT AKTIV BOXEN	65,-
300 WATT AKTIV BOXEN	79,-
SUBWOOFER SYSTEM	150,-
SOUNDSYSTEM F. EIZO MONITORE	179,-
KOPFH. MIT MIKROFON	12,95
MIKROFON F. SOUNDK.	15,-

DRUCKER

EPSON STYLUS COLOR 300	TINTE	275,-
EPSON STYLUS COLOR 400	TINTE	359,-
EPSON STYLUS COLOR 600	TINTE	455,-
EPSON STYLUS COLOR 800	TINTE	625,-
EPSON STYLUS COLOR 850 NEU	TINTE	769,-
EPSON STYLUS COLOR 1520 DIN A3	TINTE	1495,-
EPSON STYLUS COLOR 3000 DIN A2	TINTE	3379,-
EPSON STYLUS PHOTO	TINTE	625,-
EPSON STYLUS PHOTO 700 NEU	TINTE	569,-
EPSON STYLUS PHOTO EX DIN A3 NEU	TINTE	969,-
MINOLTA PAGE PRO 6/6EX	LASER	639,-/779,-
MINOLTA PAGE PRO 12	LASER	1549,-
MINOLTA PAGE PRO COLOR	LASER	5499,-
HP DESKJET 670 COLOR	TINTE	365,-
HP DESKJET 690 COLOR +	TINTE	439,-
HP DESKJET 720 COLOR	TINTE	569,-
HP DESKJET 890 COLOR	TINTE	639,-
HP DESKJET 1100 COLOR	TINTE	819,-
HP LASERJET 6L	LASER	755,-
HP LASERJET 6P	LASER	1439,-
HP LASERJET 6MP	LASER	1799,-
HP LASERJET 4000	LASER	2329,-
HP OFFICEJET 590	TINTE	815,-
HP OFFICEJET 635	TINTE	899,-
HP OFFICEJET PRO 1150 COLOR	TINTE	1499,-
CANON BJC 250	TINTE	265,-
CANON BJC 620	TINTE	499,-
CANON BJC 4300	TINTE	379,-
CANON BJC 4650 DIN A3	TINTE	709,-
CANON BJC 5500 DIN A2	TINTE	1399,-
CANON BJC 7000	TINTE	715,-
CANON LBP 660	LASER	555,-
DRUCKERANSCHLUSSKABEL 2M		7,90

JOYSTICKS

GRAVIS	PC GAMEPAD PRO / ANALOG PRO JOYS	55,-/45,-
GRAVIS	BLACKHAWK / FIREBIRD	55,-/115,-
TM	GRAND PRIX 1 RACING WHEEL	155,-
TM	FORMULA T2 WHEEL INCL. PEDALS	219,-
GENIUS	FLIGHT 2000 F-20 INCL. SPIEL	59,-
LOGITECH	WINGMAN EXTREME DIGITAL	99,-
MICROSOFT	SIDEWINDER 3D PRO	99,-
MICROSOFT	SIDEWINDER FORCE FEED BACK	259,-

SCANNER

HP	SCANJET 5100	FLACHBETT	24BIT,300*300DPI	519,-
HP	SCANJET 6100	FLACHBETT	600*1200DPI	1279,-
MUSTEK	SCANEXPRESS 6000P	FLACHBETT	24BIT,300*600DPI	179,-
MUSTEK	SCANEXPRESS 12000P	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	259,-
MUSTEK	SCANEXPR 12000SP	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	339,-
MUSTEK	PARAGON 1200SP	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	409,-
DIAAUFSATZ		FÜR PARAGON		299,-
UMAX	ASTRA 610S/P	FLACHBETT	24BIT,300*600DPI	269,-/209,-
UMAX	ASTRA 1200S	FLACHBETT	24BIT,600*1200DPI	409,-
UMAX	ASTRA 1210P	FLACHBETT	24BIT,600*1200DPI	359,-
MICROTEK	330	FLACHBETT	24BIT,300*600DPI	289,-
MICROTEK	630	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	445,-
AGFA	SNAPSCAN 310	FLACHBETT	30BIT,300*600DPI	355,-

TASTATUREN

EAST WIN95	DIN/PS2	25,-/29,-
CHICONY WIN95		29,-
CHICONY KB 7906		ANFRAGEN
ERGO FUMDA MCK-701W		39,-
ERGO FUMDA EKB-104/MJ MIT TRACKPOINT		79,-/99,-
CHERRY G83-6105		39,-
CHERRY G81-3000		69,-
CHERRY G80-5000		159,-
KEYTRONIC DIN ODER PS/2		JE 99,-
MICROSOFT NATURAL KEYBOARD ORIGINAL		149,-
INFRAROT MINI KEYBOARD		99,-

PC-MÄUSE

YAKUMO 3-TASTEN	10,-
YAKUMO ERGO	15,-
LOGITECH	20,-
LOGITECH SERIELL	35,-
LOGITECH PS/2 2-TASTEN	25,-
LOGITECH PS/2 3-TASTEN	29,-
LOGITECH MOUSEMAN 96 CORDLESS	99,-
LOGITECH PILOT TRACKBALL	129,-
GENIUS EASY SERIELL	20,-
GENIUS MYMOUSE	30,-
GENIUS NET MOUSE	35,-
GENIUS EASY SCROLL	60,-
GENIUS D-MOUSE SERIELL	30,-
GENIUS D-MOUSE PS/2	30,-
GENIUS EASY TRACKBALL	45,-

HIGHLIGHTS

1. ATI 3D PRO TURBO PC2TV - 8MB GRAFIKKARTE **339,-**
2. MITSUMI CR-2801 RW-RECORDER KIT **579,-**
3. CD-ROM 32-FACH LITE ONEIDE **135,-**
4. MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK **99,-**
5. EPSON STYLUS COLOR 300 COLOR TINTENSTRAHLDRUCKER **275,-**
6. FESTPLATTE SEAGATE 2,1GB EIDE **259,-**

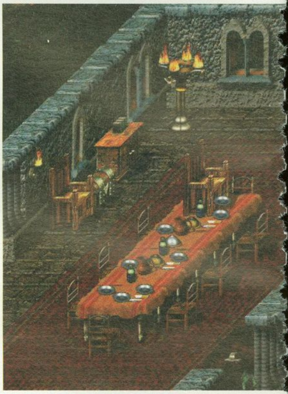
ANGEBOT FREIBLEIBEND - PREISÄNDERUNGEN, LIEFERTERMINE UND DRUCKFEHLER BEHALTEN WIR UNS VOR - LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT.

MB



Legenden der Magier-Kriege





Mit praktisch jedem Objekt aus diesem Haus läßt sich etwas sinnvolles anstellen.

Angesichts des neuesten Spiels der »Das Schwarze Auge«-Serie gehen Fantasy-Fans die Augen auf. Mit komplett neuer Engine und von »Diablo« inspiriertem Grafikstil blasen eine Dame, ein Magier und ein Ritter zur Rollenspiel-Renaissance. PC Player hat das Entwicklerteam besucht und »LMK« erstmals angespielt.

Ursprünglich hatte das von der belgischen Softwareschmiede Larian Studios entwickelte »LMK« keinerlei Bezug zu der legendären »Schwarze Auge«-Serie. Erst Attic erkannte, daß es sich vorzüglich dafür eignete, in die fantastische Welt von Aventurien integriert zu werden. Also engagierte man kurzerhand Fantasy Productions (»Fanpro«), um einen »DSA«-konformen geschichtlichen Unterbau aus dem Boden zu stampfen. Fanpro hat nämlich das 1984 von der Schmidt Spiel&Freizeit GmbH ins Leben gerufene Schwarze-Auge-System übernommen und mittlerweile 90 DSA-Abenteuerbücher herausgegeben. Bald wird es einen neuen Band geben, denn auch zu LMK soll ein Roman erscheinen, der in einer limitierten Ausgabe der Packung beiliegen wird.



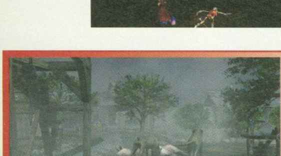
Das Trio erwehrt sich des Angriffs einer Horde Skelette. Wie aus dem linken Schaubild ersichtlich ist, trägt der Magier momentan weder Waffen noch Rüstungsteile.

Drei Helden braucht das Land

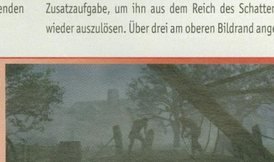
Die Story von LMK setzt etwa 400 Jahre vor den bisherigen DSA-Geschehnissen ein und spielt komplett auf der Insel Rulat. Kurz vor jener Zeit wurde das mit Burgen und Dörfern besiedelte Eiland von Magierkriegen heimgesucht, und nun krankt Rulat an einer tödlichen Seuche. Die verwandelte das einst blühende Reich allmählich in eine fruchtlose Ödnis, so daß kränkelnde Hungerleider und tollwütige Tiere über das Land ziehen. Zu allem Unglück treten nun auch noch Orkheere und böse Magier auf den Plan, die finsteren Eroberungsgelüsten nachhängen. Doch die Rettung naht bereits im Intro in Gestalt von drei Helden, einer »Lady«, einem »Mage« und einem »Knight«. Der Dame, dem Magier und dem Ritter verdankt die englische Version von LMK auch seinen Titel. In der komplett deutschen Fassung steht dieser dagegen ulkigerweise für den Untertitel »Legenden der Magierkriege«.

Getrennt marschieren, vereint schlagen

Das besagte Trio strandet nach einem gewaltigen Orkan auf der Insel, und dort verbleibt es auch für den Rest des Spiels. Bereits hier zeigt sich das ungewöhnliche Konzept des in Echtzeit ablaufenden Geschehens, denn die von Ihnen betreute dreiköpfige Gemeinschaft wird bereits kurz nach ihrer Ankunft getrennt. Während das mit Pfeil, Bogen und Magie bewaffnete Mäderl unversehens in einem unterirdischen Labyrinth landet, erwachen die beiden Herren in einem verseuchten Dorf. Auch im späteren Spielverlauf muß das Trio immer wieder mal getrennte Wege gehen, um sich den teils auf die einzelnen Charaktere zugeschnittenen Aufgaben zu widmen. In kleinen Quests beschwören Sie etwa einen Drachen, fangen einen Mörder oder überführen einen Verräter. Sollte einer Ihrer Helden während der Erfüllung seiner Pflicht in den Orkus einziehen, dann ist dies auch kein Beinbruch. In diesem Fall lösen Sie eine kleine Zusatzaufgabe, um ihn aus dem Reich des Schattens wieder auszulösen. Über drei am oberen Bildrand ange-

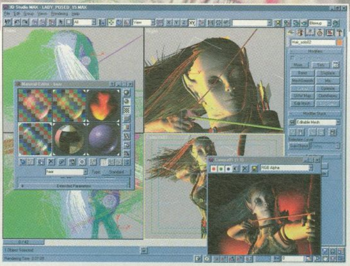






Viele der gerenderten Zwischensequenzen sind wortwörtlich etwas nebulös.





▲ Eine Designstudie der Bogenschützin, die auch auf dem Cover dieser PC Player prangt.



Die Leiter im Hintergrund führt in einen der vielen unterirdischen Labyrinthe.



Ein Gutteil der Eigenschaften des Helden hängt von seiner aktuellen Ausrüstung ab. ▶

brachte Icons wechseln Sie jederzeit zwischen den einzelnen Partymitgliedern. Wenn die Einzelgänger nicht beaufsichtigt werden, dann verharren diese einfach an Ort und Stelle und wehren sich automatisch bei jeglichem feindlichen Übergriff.

Eine Welt voller Wunder

Bei sämtlichen drei Vorgängern durchwanderten Sie Aventurien noch aus der Ich-Perspektive, die Kämpfe dagegen liefen im Rundentakt ab. LMK dagegen spielt komplett in Echtzeit in einer isometrischen Welt, die deutlich an »Ultima Online« erinnert. Rulat ist zwar »nur« eine Insel, sie ist allerdings samt ihrer Kerker über 10 000 Bildschirme groß und muß vom einen Ende zum anderen mittels Maus bereist werden. Unterwegs treffen Sie über 80 NPCs, die über ein individuelles Eigenleben verfügen und ihrem jeweiligen Tagwerk nachgehen.

Die Antworten eines Gesprächspartners hängen davon ab, wann er von wem und auf welche Weise befragt wird. So verwandelt etwa eine charmante Lady so manch verstockten Schweiger ohne große Mühe in eine Plaudertasche. Sämtliche Labereien werden in deutscher Sprachausgabe von insgesamt mehr als einstündiger Länge wiedergegeben. Die Objekte sind keinesfalls nutzloser Schmuck, sondern getreu ihrer jeweiligen Art benutzbar: So stapeln Sie zum Beispiel einen Hocker auf einen Tisch, um an einen an der Decke hängenden Gegenstand heranzukommen. Das Abschmecken einer Wasserflasche mit einigen speziellen Kräutern dagegen verwandelt das fade Naß in einen fulminanten Zaubertrank. Und wenn Sie drei bunte Lampen nebeneinander stellen, entstehen ungemein prachtvolle Licht- und Farbeffekte, die in Echtzeit berechnet werden.

Von Kämpfen und Kämpfern

Die in Echtzeit ausgefochtenen Kämpfe erinnern sehr an Diablo. Der Ritter ist ein Meister des Nahkampfs, der Magier verläßt sich auf seine Zaubersprüche, und die Lady ist eine treffsichere Bogenschützin. Nach der Wahl der Waffe, respektive des passenden Zauberspruchs, klicken Sie einfach möglichst schnell auf sich nähernde Feinde, um diesen zunächst das Lebenslicht auszublasen und hinterher der Leichenfledderei zu frönen. Jedes Ihrer Partymitglieder verfügt über ein eigenes Inventar, welches als frei verschieb- und vergrößerbares Fenster dargestellt wird. Während der Kämpfe mit den etwa 40 Monstergattung vom Kaninchen bis hin zum Drachen, kontrollieren Sie stets nur den frei wählbaren Anführer, die anderen beiden übernimmt solange der PC. Weise Abenteurer werden ihre vereinzelten Helden sicherheitshalber an ruhigen Positionen zurücklassen, denn selbständig ausgefochtene Kämpfe tragen weitaus mehr zur Charaktersteigerung bei, als dies bei computergesteuerten Auto-Gefechten der Fall ist.

Eine reine Charakterfrage

Apropos Charaktersteigerung. Auch hier gab es einen scharfen Schnitt im Vergleich mit den Vorgängern. Von dem einstigen Rattenschwanz an Eigenschaften haben gerade mal sechs überlebt. Drei davon, nämlich Klugheit, Körperkraft, Geschicklichkeit sind positive Fähigkeiten, Neugier, Aberglaube und Jähzorn dagegen vertreten die negative Seite. Mit zunehmender Erfahrung steigern Sie die positiven und senken die negativen Merkmale Ihrer drei Recken.

Die Unterteilung in Astral- und Lebensenergie ist wieder mit von der Partie. Sie selber entscheiden hier, ob Sie eher die magische oder die körperliche Kraft Ihres Schützlings steigern. An Zaubersprüchen stehen sowohl dem Magier als auch der Lady jeweils zumindest ein rundes Dutzend zur Verfügung, die werden natürlich mit jedem Gebrauch schlagkräftiger und treffsicherer. Einen Mehrspielermodus wird es zwar auch geben, über Details schweigt sich Attic-Chef Jochen »La Muerta« Hamma jedoch noch aus. Offensichtlich ist jedoch, daß sich das Trio vorzüglich dafür eignet, von drei Spielern im Internet und im Netzwerk gesteuert zu werden. (md)



LMK – FACTS

▶ **Hersteller:** Attic/Larian Studios
▶ **Genre:** Rollenspiel
▶ **Termin:** Mai '98
▶ **Besonderheiten:** Mehrspieleroption; aufteilbare dreiköpfige Party; isometrische 16-Bit-Grafik; Echtzeitkämpfe; Story basiert auf dem DSA-System.

Ein Gespräch mit Swen Vincke

LMK Das Interview



LMK-Projektleiter Swen Vincke entstammt der belgischen Programmierschmiede Larian Studios.



Der völlig übermüdete Swen Vincke nutzt jede Gelegenheit für ein Nickerchen. Seinen Schlummer überwacht hier Klaus Schmidbauer, der Technical Supervisor von Attic.

Es wurde ja bereits gemunkelt, bei LMK handle es sich um eine Art Diablo-Plagiat. Daß die computergesteuerten Personen hier aber weitaus mehr als nur stumpfsinnige Stichwortgeber und Prügelknaben sind, machte der LMK-Projektleiter und Chefprogrammierer Swen Vincke im Interview deutlich.

PC PLAYER: LMK scheint mir dem ersten Anschein nach recht deutlich von Ultima inspiriert zu sein, und dessen Grundkonzept hat ja bereits einige Jahre auf dem Buckel. Inwiefern dürfen wir denn eigene Ideen erwarten?

> „Den Vergleich mit Diablo müssen wir nicht scheuen, denn unser Spielsystem ist weitaus fortschrittlicher."

SWEN VINCKE: Natürlich haben wir uns von Ultima und Diablo inspirieren lassen, aber das war kaum mehr als die Ausgangsbasis, die wir um unzählige neue Ideen bereichert haben. Zum Beispiel besitzt jeder der 80 Charaktere ein eigenes Leben und geht seinen alltäglichen Verrichtungen nach.

PC PLAYER: Einspruch, das gab es ja bereits bei Ultima.

SWEN: Aber nicht in dieser Form. Bei Ultima ist jedes Ereignis vordefiniert. Ich gebe mal ein Beispiel: Wenn bei Ultima ein Zauberer während einer Zeremonie von ein paar Orks gestört wird, dann beendet er diese zuerst, bevor er sich den Monstern zuwendet.

PC PLAYER: Und bei LMK ist das anders?

SWEN: Aber ja. Jeder der rund 80 NPCs verfügt über eine Eigenintelligenz, das gab es in diesem Genre bisher noch nie. Aus diesem Grund wird es bei LMK so gut wie keine vordefinierten Abläufe geben. Die mehrmonatige Verspätung von LMK ist einzig und alleine der aufwendigen Entwicklung dieser Künstlichen Intelligenz anzukreiden.

PC PLAYER: Kannst Du mir ein Beispiel geben?

SWEN: Gerne. Nehmen wir an, es ist Abend, und eine hübsche Dame wandelt im Haus herum, löscht alle Lichter und geht zu Bett. Wenn nun zufällig ein Ork ihr Haus betritt, wird sie auf ihr Bett steigen und einfach kreischen. Nachdem ein Held den schurkischen Ork besiegt hat und wieder gegangen ist, kann die Dame wahrscheinlich vor Aufregung nicht weiter schlafen. Sie wird sich vielleicht – und ich betone »vielleicht« – in die Küche begeben, um dort ein paar Brote zu futtern, denn Essen beruhigt ja bekanntlich.

PC PLAYER: Und verhalten sich die Leute während der Kämpfe genauso intelligent?

SWEN: Ich hoffe doch sehr. Wenn ich etwa eine Person bestehle, und sie ist nicht stark genug, um gegen mich eine Chance zu haben, dann wird sie auch nicht angreifen. Statt dessen tratscht sie dieses Vorkommnis herum, und ein paar Tage später kann es durchaus passieren, daß ich von wildfremden Menschen angepöbelt oder vielleicht sogar angegriffen werde.

PC PLAYER: Und wie steht es mit den Parallelen zu Diablo?

SWEN: Auch diesen Vergleich müssen wir nicht scheuen, denn unser Spielsystem ist weitaus fortschrittlicher. Bei Diablo konntest Du etwa Gegenstände und Leichen durchaus liegenlassen und zu jedem beliebigen Zeitpunkt wieder aufsuchen, um diese einzustecken, respektive auszuplündern. Wenn ich dagegen bei LMK ein Stück Brot irgendwo hinlege und ein hungriger Kerl kommt des Weges, dann habe ich mein Brot gesehen. Ganz ähnlich ist es auch mit den Leichen. Nach einiger Zeit wird ein Friedhofswächter auftauchen und den Korpus beerdigen. Mir bleibt dann nichts anderes übrig, als mich mit einer Schaufel bewaffnet auf den Friedhof zu begeben.

PC PLAYER: Aber dennoch müssen doch bestimmte Situationen vordefiniert sein, wie sonst kommen etwa Quests zustande?

SWEN: Bei bisherigen Rollenspielen sind praktisch sämtliche Situationen vordefiniert, das heißt sie treten immer exakt im selben Moment und am selben Ort auf. Ich habe dagegen eine neue Methode entwickelt, die ich »ein Ei legen« nenne. Ich plaziere ein »Ei«, welches ein bestimmtes Ereignis auslöst irgendwo auf der Landkarte. Wenn jemand vorbeikommt wird die Situation grundsätzlich aktiviert. Damit man allerdings durch die Aufteilung der Party nichts verpaßt, entscheidet die Künstliche Intelligenz darüber, wann und wo die entsprechende Aktion im Spiel auftaucht.

PC PLAYER: Die isometrische Optik ist zwar ganz hübsch, hat aber wohl den Nachteil, daß manchmal hinter einer Mauer abgelegte Gegenstände nicht mehr zu erkennen sind.

> „Die Realitätsnähe hat zugunsten der Spielbarkeit zurückzutreten."

SWEN: Das hat mich bereits bei Ultima 8 geärgert. Daher lassen sich die Wände bei LMK teiltranparent machen. Was Du bei LMK siehst, das kannst Du übrigens auch benutzen. So muß ich mich etwa nicht extra zu einem Hebel begeben, um diesen umzulegen. Es genügt völlig, wenn mein Charakter sich in diesem Zimmer befindet, die Aktion wird dann ohne Fußmarsch ausgeführt. Das mag zwar nicht so realistisch sein, jedoch sollte die Realitätsnähe immer zugunsten der Spielbarkeit zurücktreten. **(md)**



Per Menü erteilen Sie den einzelnen Party-Mitgliedern spezielle Verhaltensbefehle.

DIE PC PLAYER GRUFT

Es stand in PC Player 5/93 – die Spielewelt vor 5 Jahren.



Titelthema

Kollektives Rätselraten: Was sollte denn der Flieger auf dem Titelbild vor fünf Jahren? Intensive Gedächtnisanstrengungen der Redaktions-Großväter brachten folgende Theorie ans Tageslicht: Die Artwork gehörte zu Origins Strike Commander, mit dessen Test ganz fest für diese Ausgabe gerechnet wurde. Aber in letzter Sekunde – das Titelbild war schon in der Druckerei – verschob sich der Termin um einen Monat. Als kuriose Folge hatten wir quasi ein Titelthema ohne dazugehörigen Artikel – das waren noch kühne Zeiten!

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

Ultima 7 Part 2: Serpent Isle (87 von 100 Punkten)
Empire Deluxe (79)
X-Wing (77 Punkte)
Der Patrizier CD-ROM (72)
The Legacy (70)

Mario auf dem PC

Niemals würde Nintendo es zulassen, daß sein Hüpfspiel-Klempner Mario außerhalb der firmeneigenen Hardware herumspielt. Eine kleine Ausnahme von der Regel gelang vor fünf Jahren Interplay. Dort lizensierte man Mario kurzerhand als Held für PC- Lernsoftware. »Mario teaches typing« hieß ein Schreibmaschinen-Kurs. »Wer mit seinem fröhlichen Dilletanten-Gehacke unter häufiger Benutzung der fehlerausmerzenden DEL-Taste glücklich und zufrieden ist, wird von Mario Teaches Typing nicht allzuviel haben« urteilte ein dem Zwei-Finger-Suchsystem frönender Tester.



Mario teaches typing.

Microsoft gamestock 98

FRIEDE, LIEBE & SPIELE

Unter dem Motto »Peace, Love and Games« fand im Microsoft-Hauptquartier in Seattle die Vorführung aller 1998 erscheinenden Produkte statt. Neben der mit Spannung erwarteten Fortsetzung zu »Age of Empires« zeigten Bills Spieleschergen eine Reihe weiterer aufsehenerregender Spiele.



Der Microsoft-Campus in seiner kompletten Pracht.

Die Bezeichnung »Campus« verdient das Firmengelände von Bill Gates' Unternehmen mit Recht: Die vielen, um einen zentralen Platz angeordneten Gebäude sind allesamt nicht allzu hoch und gruppieren sich um die Firmenkantine, die in ihrer Größe an eine Uni-Mensa erinnert – wie das gesamte Areal. Journalisten aus aller Welt hatten dort die Möglichkeit, einen Blick auf alle in diesem Jahr herauskommenden Programme und Eingabegeräte zu werfen.

Age of Empires 2

Neben dem »Flight Simulator 98« war »Age of Empires« Microsofts erfolgreichstes Spiel der letzten Monate. Der selbst für Insider überraschende Erfolg des historisch angehauchten Echtzeit-Aufbau-Strategiespiels machte es der Marketingabteilung besonders leicht, einen Nachfolger zu avisieren. Statt erst mal gemütlich eine Missions-CD zu kleckern, klotzen die Programmierer richtig und arbeiten gleich an einem neuen Spiel. Wie schon in PC Player 4/98 berichtet, konzentriert sich das Geschehen nun weniger auf Kämpfe, sondern fördert vielmehr auf Handel und Diplomatie. Ihre Händler zu Wasser und zu Lande müssen natürlich beschützt werden, denn Wölfe und Diebe verhindern ansonsten allzu oft das Ankommen der Karawanen.

Interview mit Bruce Shelley

PC PLAYER: Hallo, Bruce. Warum habt Ihr Age of Empires 2 eigentlich ins Mittelalter verfrachtet?

BRUCE SHELLEY: Wir dachten uns, es wäre eine natürliche Weiterentwicklung von Age 1. Wir haben uns nach einer neuen Welt, einem neuen Ort und neuer Technologie umgesehen. Nun gibt es also etwa die japanische Kultur mit ihren Samurai-Kriegern oder Ritter in Europa. Außerdem bauen wir Dinge wie Schwarzpulver samt der dazugehörigen Kanonen ein. Das Spiel reicht - rein zeitlich gesehen - bis zu den ersten mit Feuerwaffen ausgerüstete Einheiten.

PC PLAYER: Was sind Deiner Meinung nach die wichtigsten Verbesserungen?

BRUCE: Viele Menschen mögen keine Spiele, in denen der Kampf eine zu große Rolle spielt. Deswegen verstärken wir den ökonomischen Aspekt des Programms. Das Wirtschaftsmodell, das wir benutzen, ist viel weiter entwickelt. Handel findet auf dem Landweg statt, aber auch über das Meer. Wir bauen Märkte sogar »off-map« ein, also außerhalb der sichtbaren Karte. Die Ressource Gold beispielsweise ist für den Spieler nur durch Geschäfte erhältlich; falls Du also Gold brauchst, mußt Du es Dir über den Handel besorgen.



Bruce Shelley (rechts), Co-Designer von Age of Empires 2 und Redakteur Martin Schnelle beim Interview.

Dazu gibt es jetzt neue und überarbeitete Kampfoptionen. Formationen sind wichtiger geworden. Sie lassen sich vorgeben, und der Winkel, aus dem Du angegriffen wirst, ist nun nicht mehr egal: Deine Einheiten erhalten mehr Schaden, wenn sie anstelle frontal von der Seite oder von hinten bekämpft werden. Der Spieler kann Truppen innerhalb von Gebäuden, etwa Schlössern oder Wachtürmen, positionieren und so den Kampfwert erhöhen.

Das Produzieren vereinfachen wir, indem man den Bau von gleich vier oder fünf Einheiten befehlen kann. Die Künstliche Intelligenz wurde auf allen Ebenen verbessert. Das betrifft die Weg-Routinen und die KI der Einheiten; ihnen lassen sich nun Befehle wie »bewachen« oder »angreifen« geben. Der Computer spielt viel härter und besser, ganz ohne mogeln. Die Optik wurde ebenfalls überarbeitet, wir zeigen neue Zivilisationen und neue Gebäude.

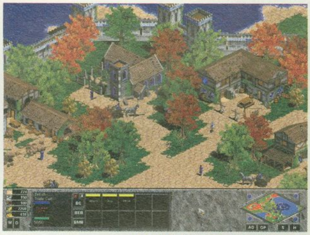
PC PLAYER: Was habt Ihr an der Intelligenz der Einheiten genau verbessert? Ich erinnere mich, daß die eigenen Truppen in Age 1 oft überall hin gelaufen sind, nur nicht dahin, wohin man sie geschickt hat.

BRUCE: Das stimmt. Du redest jetzt gerade von den Weg-Routinen. Die Leute wollten etwas mehr Detailtreue in diesem Punkt. Die Routinen werden von uns ausgefeilt, weswegen so etwas nicht mehr vorkommen sollte.

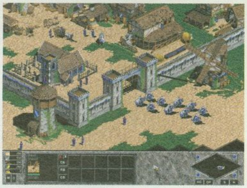
PC PLAYER: Bruce, hast Du keine Befürchtung, daß der Durchschnittsspieler angesichts der zum Teil dreimal so großen Karten die Übersicht verlieren könnte? Gibt es da Organisationshilfen?

BRUCE: Zum einen müssen sie nicht unbedingt diese großen Karten meistern, wenn sie nicht wollen. Außerdem werden wir das Programm so aufbauen, daß man mit den Problemen umzugehen lernt, die auftauchen. Die Leute werden gut herangeführt.

PC PLAYER: Vielen Dank für das Gespräch.



Noch ist in unserem kleinen Städtchen alles in Ordnung ... (Age of Empires 2)



... doch hier ziehen schon unsere wackeren Rittersleut' in die Schlacht. (Age of Empires 2)

Durch die jetzt größeren Gebäude geht die Übersicht ein wenig verloren, Einheiten können verdeckt werden. Daher dachten die Designer zunächst daran, eine drehbare Karte einzubauen, kamen aber aus Gründen der Orientierung wieder davon ab. Statt dessen arbeiten sie mit Transparenzeffekten. Die endgültige Entscheidung steht jedoch noch nicht fest. Welche sonstigen Verbesserungen in dem im Herbst erscheinenden 2. Teil stecken, sagte uns Designer Bruce Shelley im Interview.

Urban Assault

Auch der Softwareriese aus Seattle bringt einen Action-Strategie-Mix à la »Battlezone« heraus, der im Sommer in den Geschäften stehen soll. »Urban Assault« wird von Terratools in Deutschland entwickelt und gibt Ihnen die Kontrolle über 15 verschiedene Fahrzeuge, vom Jeep über Panzer bis hin zum Hubschrauber. Die fünf außerirdischen Gegnersorten warten mit 35 Kampfvehikeln auf, darunter sogar Doppeldecker und Zeppeline.



Über mangelnde Action braucht sich niemand zu beklagen, sogar Zeppeline tauchen auf. (Urban Assault)

Auf der taktischen Seite geben Sie allgemeine Befehle, bestimmen den Aggressivitätsgrad der Truppen und stellen mit dem »Squad Manager« per Drag & Drop Kampfgruppen zusammen. Schwingen Sie sich selbst in eins der Gefährte, behalten Sie mittels einer transparenten Karte den Überblick. Die Umgebung besteht unter anderem aus über 100 Gebäudesorten, die allesamt zerstörbar sind – Ihrem Destruktionstrieb dürfen Sie hier ungehemmt nachgehen. Die passende musikalische Kulisse komponiert Mark Snow, bekannt für seine esoterisch angehauchten Soundtracks zu »Akte X« und »Millenium«. Der nichtlineare Missionsbaum enthält über 40 Missionen, von denen Sie in einem Durchgang wenigstens 30 zu sehen bekommen. Dargestellt wird dies in Direct3D, wenn Sie also eine kompatible Grafikkarte haben, erscheinen auf Ihrem Bildschirm gefilterte Texturen, Lens-Flare-Effekte und 16 Bit Farbtiefe.



Die Explosionen werden von schönen Ringen begleitet, die das düstere Endzeitszenario mit Lichteffekten aufhellen. (Urban Assault)

Spitfire

Unter dem Arbeitstitel »Spitfire« entwickelt das »Flight Simulator«-Team ein Produkt, das Sie noch vor Weihnachten in den Zweiten Weltkrieg zurückversetzen soll. Acht verschiedene akkurat umgesetzte Maschinen warten auf Sie, wie etwa die Spitfire und die Hurricane, die P-51 Mustang, aber auch zwei Versionen der Messerschmitt Me-109 oder die Focke-Wulf FW 190. Zwei Kampagnen sind zu absolvieren, die sich mit den interes-

Interview mit Dean Lester

PC PLAYER: Dean, das Flugmodell soll sehr akkurat werden. Wie wollt Ihr das gewährleisten?

DEAN LESTER: Wir benutzen das Flugmodell des Flight Simulator 98, das ist das beste, das es gibt (grinst). Dank der 15 Jahre, die der FS schon existiert, haben wir für die vielen Versionen auch sehr viel Feedback vom Kunden bekommen. Wir nehmen das sehr ernst und haben eine Menge daraus gelernt.

PC PLAYER: Wird es einen Missionsbaum geben?

DEAN: Es hängt schon von Deiner Leistung ab, wie Du durch das Spiel kommst. Wir haben einen sehr simplen Missionsbaum.

PC PLAYER: Ihr benutzt ja auch die Grafik-Engine des FS 98. Dort konnte man, besonders in der Direct3D-Version, die Linien sehen, an denen die Bodenpolygone zusammenstoßen.

DEAN: Das ist ein Bug im Texture-Mapper-Programm. Wir bringen das bis zu Veröffentlichung von Spitfire in Ordnung. Bis dahin haben wir auch Gebäude und Städte im historisch korrekten Raum angesiedelt.

PC PLAYER: Für die Bodentexturen gebraucht Ihr Satellitenbilder. Einige Details wie Flußläufe sind aber mittlerweile anders als vor über fünfzig Jahren.



Produktmanager Dean Lester erklärt gerade die Besonderheiten von Spitfire.

DEAN: Außer den Satellitenaufnahmen finden Texturen Eingang, die wir aus den damaligen Gelände- und Höhendaten erstellt haben. Uns lagen darüberhinaus Schwarzweiß-Fotografien der Örtlichkeiten vor, die wir nachträglich kolorierten.

PC PLAYER: Die Daten der Flugzeuge sind heutzutage ja recht schwer zu bekommen. Wo habt Ihr sie her?

DEAN: Wir waren zum Beispiel im International Aviation Museum in Ottawa, Kanada. Darüber hinaus benutzen wir teils Texturen, die von noch existierenden Maschinen stammen. Ich denke, daß wir von den Instrumentenbrettern bis hin zu Motorengeräuschen die bestmöglichen Informationen haben und diese vollständig ausnutzen.

PC PLAYER: Wie sieht die technische Seite aus?

DEAN: Wir nutzen alle Technologien aus, die zur Verfügung stehen. Das sind natürlich Force-Feedback-Eingabegeräte, AGP-Grafikkarten, MMX-Prozessoren, Direct3D und Beschleuniger der nächsten Generation, wie die Voodoo-2-Chips.

santen Phasen des Krieges beschäftigen: die Luftschlacht um England im Sommer und Herbst 1940 sowie der Luftkampf über Europa vom Sommer 1943 bis Kriegsende 1945. Jeder Feldzug wird dabei in drei Phasen unterteilt, die im Original so klangvolle Namen wie »Kanalkampf« oder »The Blitz« haben. In Einzelmissionen dürfen Sie an historischen Einsätzen teilnehmen, per Schnellstart geht es gleich in medias res.

Da das Programm sowohl auf der Grafik- als auch aerodynamischen Engine des FS 98 basieren, können Sie mit allen bekannten Tools wie etwa dem »BAO Flight Shop« eigene Missionen, Einsatzgebiete und Flugzeuge entwerfen – hinreichender Nachschub an Aufträgen scheint somit gesichert zu sein. Aber auch so finden Sie über 30 Städte bei Ihren Flügen; Paris, London und Berlin werden besonders detailliert dargestellt. Wie üblich untertstützt Microsoft dabei alle neuen Technologien wie MMX, Direct3D oder Force-Feedback-Eingabegeräte. Und auch hier können Sie per Internet mit bis zu sieben weiteren Piloten den Himmel unsicher machen.



Der Namensgeber Spitfire in der höchsten Auflösung von 800 mal 600 Punkten mit 3D-Beschleunigerunterstützung. (Spitfire)



Eine deutsche Focke-Wulf Fw190 beim Angriff, deutlich noch zu sehen die Polygonquadrate auf dem Boden. (Spitfire)

Monster Truck Madness 2

Das halbgare »Monster Truck Madness« fiel seinerzeit durch seine mäßige Grafik unangenehm auf. All dies will Terminal Reality (»Fury 3«) ändern. Dazu bedienen sich die Programmierer der AGP-Technik, um Wettereffekte wie Regen und Schnee grafisch entsprechend zu realisieren. Trotzdem haben auch Besitzer von 3D-Beschleunigern zusätzliche Vorteile, denn sie bekommen Lens-Flare-Effekte, gefilterte Texturen und schönere Landschaften zu sehen.



Beschädigungen sind an den Trucks nun gleich sichtbar. (Monster Truck Madness 2)



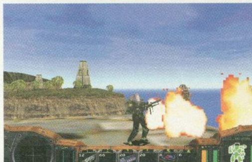
Der Alptraum eines jeden Mittelklassenwagens: waten in überfluteten Flußbetten. (Monster Truck Madness 2)

Außer den vom Vorgänger bekannten Wägelchen brettern nun fünf verbesserte Trucks wie der Bigfoot über die Pisten; dazu haben die Designer vier von Wrestling-Stars inspirierte Vehikel entworfen. So finden sich etwa der »Hollywood Hogan« oder der »Stinger«. Neben den schon vorhandenen Strecken fahren Sie über 10 weitere Bahnen. Dort werden Sie mit unterschiedlichen Bodenverhältnissen wie Sand, Schlamm und die Flußbetten verlassende Gewässern konfrontiert, die die Traktion Ihres Monster Trucks nicht gerade verbessern. Beschädigungen der Kisten durch rauhe Fahrweise hinterlassen sichtbare Dellen, die bei Multiplayer-Modi wie »King of the Hill« des öfteren auftreten. Hier müssen Sie als erster einen Hügel erreichen – wie, ist egal. Voraussichtlich noch dieses Frühjahr dürfen Sie sich hinter das Steuer dieser PS-Protze klemmen.

Outwars

Wenig zimperlich geht es bei dieser Entwicklung der Single Trac Studios zu, bei der Sie als Weltraumsoldat gegen außerirdische mordlüsterne Rieseninsekten antreten – die »Starship Troopers« lassen grüßen. Trotz der hier gezeigten Bilder wird der strategische Aspekt nicht zu kurz kommen. Sie werden sich also um Team-Management oder die Treibstoffsituation des Mannschaftstransporter kümmern müssen. Dazu hören die Kameraden auf Kommandos und decken beispielsweise die Flanken. Vor dem Einsatz staffieren Sie Ihre Mitstreiter und sich selbst mit Panzerung und verschiedenen Waffen aus wie Flammenwerfern oder Minen mit Näherungszünder.

Ihre Einsätze führen Sie auf Planeten voller Kavernen, Urwaldumgebungen oder in ewiges Eis. Als Transportmöglichkeit stehen dabei nicht nur die Füße zur Verfügung: teils überwinden Sie größere Strecken mit dem Gleiter, Wasser will überwunden werden, außerdem heben Sie mit dem Jetpack ab und bekämpfen die Käfer aus der Luft. Im Deathmatch-Mehrspielermodus gehen maximal acht Spieler aufeinander los. Noch im Frühjahr bläst Microsoft zur fröhlichen Viecher-Vernichtung.



Trouble in Paradise: Auch in den Tropen lauert vielarmiges Gesindel und wird vom Kammerjäger fachmännisch erlegt. (Outwars)

Microsoft Freestyle Pro

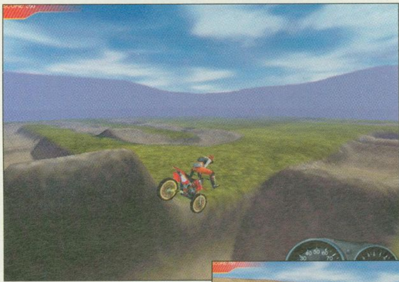
Die »SideWinder«-Familie bekommt Zuwachs. Das zunächst mit dem Arbeitstitel »Tilt« bedachte neue Super-Gamepad erhielt letztendlich den pompösen Namen »SideWinder Freestyle Pro«.

Neben einem Steuerkreuz und zehn Knöpfen, die wie beim Precision-Pro-Joystick dank einer Shift-Taste teils doppelt belegbar sind, verfügt das Gerät über einen Gashebel und spricht auf Bewegungen an. Das bedeutet, daß neben den digitalen Richtungsbefehlen des Pads durch Veränderungen der Lage analoge Eingaben möglich sind. Halten Sie das Freestyle Pro etwa schräg nach rechts, reagiert Ihre Spielfigur passend. Spezielle Sensoren sorgen für entsprechende Schnelligkeit bei der Umsetzung Ihrer Bewegungen.

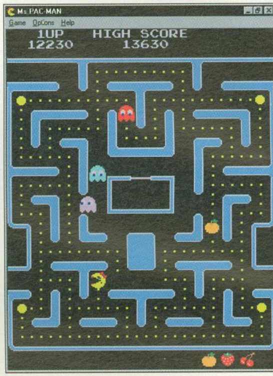


Mischung aus analogem und digitalen Eingabegerät: Der Microsoft Freestyle Pro.

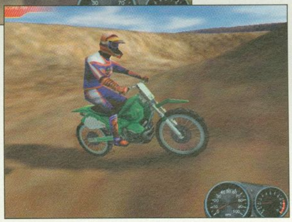

DIE SAISON GEHT WEITER!
JETZT AUF PC
FORMEL 1
97
DIE FORMEL 1 - SIMULATION 1997 MIT OFFIZIELLER FIA - LIZENZ
•ALLE RENNSTRECKEN •ALLE TEAMS •SÄMTLICHE FAHRER
•8 KAMERAPERSPEKTIVEN •WECHSELNDE WETTERBEDINGUNGEN
•SPEKTAKULÄRE 3D-KOLLISIONEN
•LIVE-KOMMENTARE VON JOCHEN MASS UND HEIKO WAßER (RTL)
•MULTIPLAYER-OPTION FÜR BIS ZU 8 SPIELER.
PSYGNOSIS
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
PC CD ROM
www.psygnosis.com
Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990 Psygnosis Limited. Licensed by Formula One Administration Limited. An official product of the FIA Formula One World Championship. ALL RIGHTS RESERVED.



Wer macht den schönsten Stunt? 16 Grundfiguren können zu schönen Vorführungen kombiniert werden. (Motocross Madness)



Ist sie nicht süß? Ms. Pac-Man in Aktion. (Revenge of Arcade)



Unser Fahrer in Großaufnahme: alle Körperbewegungen sind gut zu erkennen. (Motocross Madness)

Motocross Madness

Unter diesem Arbeitstitel arbeitet das Programmierteam Rainbow Studios gerade an einem Motorrad-Rennspiel für Microsoft. Wie dem Titel schon zu entnehmen ist, geht es nicht nur um reines Gewinnen durch gute Rundenzeiten. Vielmehr sind die Stunt- Spezialisten unter Ihnen gefragt. Durch Benutzen des Gashebels an Steuerknüppeln und der Kontrolle der Lage des Fahrers nutzen Sie physikalisch korrekt die Balance aus, um Kurven gut zu nehmen und listige Kunststückchen vorzuführen. Derer gibt es gleich 16, die mit entsprechenden Knopfkombinationen ausgelöst werden. Neben den normalen Rennen müssen Sie in zwei verschiedenen Disziplinen Stunts vollführen: Einmal überspringen mutige Zweiradpiloten Evel-Knievel-mäßig Reihen von Lkws, zum zweiten geht es in die frische Natur, wo frei in der Gegend herumgefahren und alle Unebenheiten für schöne Sprünge ausgenutzt werden. Reichen Ihnen die insgesamt 20 Tracks nicht, designen Sie mit dem eingebauten Editor einfach selbst welche.

Golf 1998 Edition

Die vierte Inkarnation der Microsoft-Golf-Umsetzung umfaßt vier Kurse. Präsentationsmäßig wurde der edle Sport auf den neuesten Stand gebracht. Die Spieler bewegen sich realistisch dank Motion-Capturing, die Umgebung ist komplett dreidimensional gehalten und die Geräuschkulisse an die realen Verhältnisse auf dem Platz angepaßt. Anfänger lassen sich per Videoschnipsel die Grundbegriffe erklären, Profis finden harte Computergegner. Wer lieber mit menschlichen Kontrahenten spielt, trifft sich im Netzwerk oder der Zone, in der nach Schwierigkeitsgrad gestaffelte Wettbewerbe ablaufen. Auch hier erwarten wir für das Frühjahr eine Testversion.



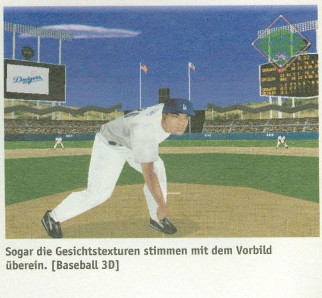
Auch das Geschlecht ist beim Golfen frei wählbar. (Golf 1998 Edition)

Revenge of Arcade

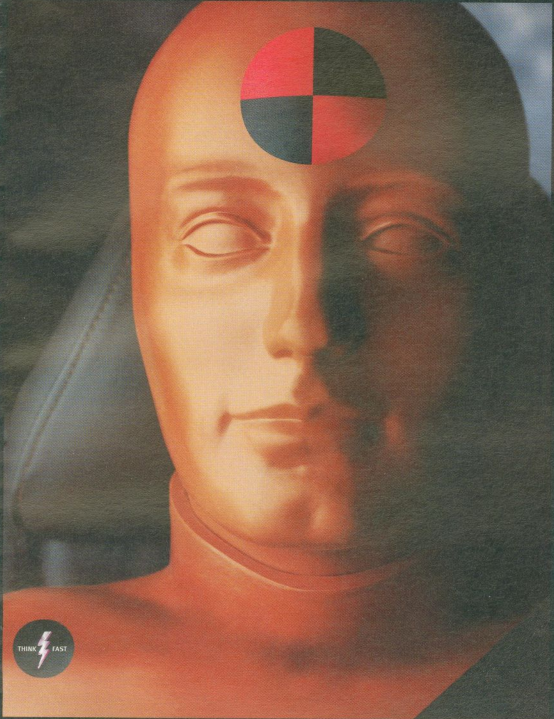
Nach »Arcade« und »Return of Arcade« arbeiten die Programmierer bei Microsoft an einer dritten Zusammenstellung historisch wertvoller Spiele aus dem Anfang der Achtziger. Diesmal finden sich fünf Klassiker auf der CD, wovon »Ms. Pac-Man« und »Xevious« die bekanntesten sein dürften. Die weibliche Version des allseits bekannten Pac-Man frißt sich ebenfalls durch pillenbestückte Labyrinthe, wobei diese etwas komplexer sind als beim Vorgänger. Xevious dagegen ist eine kurzweilige Ballerei, in der Sie vertikal scrollend mit Bomben und Schußwaffen den zahlreichen Gegnern das Leben schwer machen. In den weniger explosionslastigen Spielen »Rally-X«, »Motos« und »Mappy« zeigt der Betriebssystem-Hersteller ebenfalls, wie er die guten alten Spielhallenautomaten auf den PC umsetzt. Im Gegensatz zu »Midway's Arcade Classics« arbeiten die Programmierer nicht mit Emulatoren. Der Nostalgie-Trip findet voraussichtlich im Herbst statt.

Baseball 3D

Allenfalls wenige Sportfans interessieren sich hierzulande für Baseball. Diese werden jedoch mit Statistiken über alle Vereine der Major League informiert, jeder Spieler und jedes Stadion sind integriert. Mittels eines Force-Feedback-Joysticks fühlen Sie die Schlagstärke in der Hand, Beschleunigerunterstützung macht die rund 500 verschiedenen Bewegungen pro Spieler noch schöner. Die komplette Ballphysik ist an die Realität angelehnt, spezielle Knopfkombinationen ermöglichen Spezialwürfe. Das Produkt wird aller Wahrscheinlichkeit nach nicht lokalisiert und erscheint in den Staaten im ersten Quartal des Jahres. (mash)



Sogar die Gesichtstexturen stimmen mit dem Vorbild überein. [Baseball 3D]



Die neue Viper ist so schnell, daß wir nur eine Test-person finden konnten.

Die Fakten zur Viper V330:

- Echte 128-Bit Architektur für ultraschnelle 2D-/3D-Beschleunigung
- Massgeschneidert für Direct3D™ – alle massgeblichen 3D-Funktionen in Hardware
- 230 MHz RAMDAC für ergonomische Bildwiederholraten bis 200 Hz
- 4 MB SGRAM – spezieller, 100 MHz schneller Grafikspeicher
- On-Chip Texture-Cache
- Integrierte Geometric-Setup-Engine
- Flash-Bios für einfachste Updates
- PCI- und AGP-Version
- Für Windows®95 und Windows NT™
- Erweiterte Video-Funktionen
- Inkl. phantastischer Direct3D™ Spiele, z.B. Moto Racer, iF-22 und MDK (Mission Laguna Beach) und MGI Photosuite SE

Die CHIP Empfehlung 11/97 Viper · PC Shopping Empfehlung 11/97 Viper · GameStar 10/97 Viper · Empfehlung PC Direkt 12/97 Viper · Testsieger PC Test 11-12/97 Viper



SCHNALLEN SIE SICH LIEBER AN bei diesem rasanten 2D-/3D- und Video-Beschleuniger. Die neue 128-Bit **Viper V330** fährt herkömmlichen Karten leicht davon. Dank hochtourigem RIVA 128 Chip mit einer Bandbreite von 1,6 GB/Sek. und 4 MByte 100 MHz-SGRAM-Speicher verarbeitet die **Viper V330** auch komplexeste 2D-Grafiken in Rekordzeit. Ihre explosive, neue 3D-Engine erstellt Ihre 3D-Grafiken für Geschäftsanwendungen oder 3D-Action-Spiele verblüffend realistisch. Ohne Kompromisse zwischen höchsten Frame-Raten, phänomenaler Animation und Bildqualität. Schade, daß unser Tester nicht sprechen kann. Sonst könnte er Ihnen bestätigen, wie überirdisch die **Viper** davonrauscht. Und – 5 Jahre Garantie, sowie lokaler Service, aber das wissen Sie ja bereits! Für weitere Infos besuchen Sie uns im Internet:
http://www.diamondmm.de

DIAMOND MULTIMEDIA
Accelerate your world.

Actebis Computerhandelsges.
D-Tel. : +49-2921-99-0
D-Fax : +49-2921-99-3399
A-Tel. : +43-1-2788282-0
CH-Tel. : +41-1-7457222

Computer 2000
D-Tel. : +49-89-7494-0
D-Fax : +49-89-7494-1100
A-Tel. : +43-1-48801-0
CH-Tel. : +41-1-7991752

Astra Datentechnik GmbH
D-Tel. : +49-2233-6878-0
D-Fax : +49-2233-6878-162

Frank & Walter Comp. GmbH
D-Tel. : +49-531-2118-80
D-Fax : +49-531-2118-189

Macrotron Distribution GmbH
D-Tel. : +49-89-4208-0
D-Fax : +49-89-4208-162

Peacock AG
D-Tel. : +49-2957-79-0
D-Fax : +49-2957-79-9291

C-Connect Ltd.
CH-Tel. : +41-1-735-4444
CH-Fax : +41-1-735-4435

Walter Electronic AG
CH-Tel. : +41-71-96943-43
CH-Fax : +41-71-96943-50

Preview: SimCity 3000

Städte-Sanierung

Maxis war lange Zeit war verdächtig still, wenn es um den Nachfolger zum Städteaufbau-Strategieklassiker »SimCity 2000« ging. Kein Wunder, denn die als revolutionär angepriesene neue 3D-Engine erwies sich als Blindgänger. Also ab in die Tonne damit und zurück zum vertrauten Isometrie-Look.



Industriegebiete sind zwar nicht sehr dekorativ, aber notwendig.

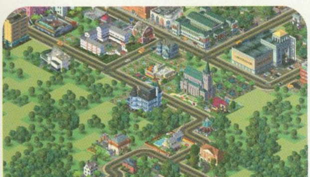
Vor ziemlich genau einem Jahre präsentierte Maxis auf der E3 erste Bilder von »SimCity 3000«. Branchenkenner waren zunächst geschockt beim Anblick der kruden 3D-Landschaft, in der sich virtuelle Bürgermeister in den Straßenschluchten in Echtzeit bewegen konnten, um nach dem Rechten zu sehen. Die traditionelle isometrische Stadtansicht mußte einer Ballerspielähnlichen 3D-Perspektive weichen, die über frei wählbare Kameraeinstellungen und stufenlosen Zoom verfügte. In der Theorie machte sich das alles ganz gut, die Realität sah allerdings – wie Maxis jetzt feststellen mußte – anders aus. Ende Februar veröffentlichten die kalifornischen Sim-Spezialisten ihre Resignation in Form einer offiziellen Pressemitteilung im Internet. Eine in Echtzeit gerenderte 3D-Umgebung erfordere zu hohe System-Ressourcen; das neue Motto lautet »Zurück in vertraute Iso-Gefilde«.

Kein herber Verlust

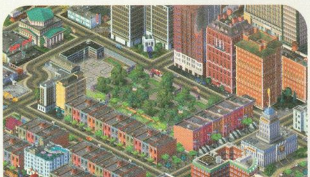
Über diese Maßnahme sollte man im Grunde glücklich sein. Maxis frühere Gehversuche mit 3D-Technologie waren nicht gerade von Erfolg gekrönt. In »Streets of SimCity« wurde deutlich, daß 3D-Umgebungen nicht zu den Stärken der Programmierer gehören. Selbst auf leistungsfähigen Rechnern bildeten sich auf den Straßen vom SimCity zahlreiche Staus im Spielfluß. Auch die auf der letztjährigen E3 gezeigte 3D-Engine hinterließ keinen überzeugenden Eindruck: Gebäude und Objekte waren grobpixelig und Details schwer erkennbar. Die jetzt wiederbelebte Isometrie-Ansicht hingegen besticht durch ausgeprägte Klarheit und liebevoll animierte Einzelheiten in 64 000 satten Farben. Die Befürchtung, daß SimCity 3000 nicht viel mehr werden wird als eine aufgepeppte Version des Vorgängers, drängt sich vielleicht auf, scheint aber unbegründet. Die Anzahl der neuen Funktionen, Objekte und Gebäude sowie die vierfach vergrößerte Spielumgebung belehren den Spieler schnell eines Besseren.

Jedes der ca. 250 Gebäude (zum Vergleich: in Sim City 2000 standen etwa 80 Gebäude zur Verfügung) wurde natürlich trotzdem als 3D-Objekt gerendert, bevor es in vier Seitenansichten als Sprite gespeichert und implementiert wurde. Die Städtekarten können daher in vier Phasen rotiert werden und zeigen damit ebensoviele leicht differenzierbare Perspektiven. Bisher konnten Karten zwar auch gedreht werden, stellten jedoch immer nur die Frontansicht eines Bauwerks dar, was dem Spieler die Orientierung sehr erschwerte.

Fast alle Gebäude verfügen über zusätzliche Animationen, wie Leuchtreklamen oder Satellitenschüsseln. In fünf Zoomstufen können Sie all dies genau beobachten und analysieren. Für die internationalen Releases will Maxis noch einige Anpassungen vornehmen. So werden in der englischen Version die amerikanischen Cops von britischen Bobbies samt Schlagstöcken abgelöst, Telefonzellen sind rot, und Autos überholen Doppeldeckerbusse auf der rechten Straßenseite. Auch für die deutsche Version sind demgemäße Änderungen geplant.



So leben nur die Bonzen, Politiker und Bill Gates...



...während unsereins in der Mietskaserne sein Dasein fristet.

Simulanten

Das Verhalten der Einwohner erscheint wesentlich logischer als zuvor. Fußgänger rennen nicht mehr planlos durch die Gegend und werden letztendlich vom Erdboden verschluckt, sondern folgen einem vorbestimmten Pfad. Sie gehen zur Arbeit, zum Einkaufen oder in irgendeines der öffentlichen Gebäude, erledigen dort ihre Geschäfte und machen sich wieder auf den Heimweg. In der Nähe von Bürogebäuden finden Sie smarte Business-Typen in Nadelstreifen, während in den schlechteren Vierteln halbwüchsige Teenager Grafitti an die Wände sprühen. Der Verkehrssimulator sorgt dafür, daß alle Fahrzeuge, ebenso wie die Passanten, logischen Mustern folgen. Sie erleben hautnah, wie und wann sich Staus bilden und können entsprechende Gegenmaßnahmen treffen. In SimCity 2000 mußte man sich noch mit wahllos eingeblendeten Animationen abfinden. Weitere Transportmöglichkeiten stehen in Form diverser Personenbeförderungsmittel, wie Flugzeugen, Hubschraubern, Schiffen und Zügen zur Verfügung. Und im Untergrund wird sich erneut nicht nur das Kanalisationssystem, sondern auch das bewährte U-Bahnnetz tummeln.



Katastrophen dürfen auch in SimCity 3000 nicht fehlen. Hoffentlich hat der SimMayor eine Sprinkleranlage installieren lassen.



▲ **Keine 3D-Spielumgebung, aber dafür reichlich 3D-Objekte ...**



... Fertig gerendert sieht das Haus dann so aus.

Macro-Management

City-Management geht bis in die kleinsten Detailstufen. Neben den offensichtlichen Aufgaben wie der Planung des Verkehrs, des Etats oder neuen Industriegebieten, dürfen sich die Sim-Bürgermeister in geradezu diktatorischer Weise in andere Aspekte einmischen. Erhöhen Sie die Hotelraten, befehlen Sie die Renovierung eines Gebäudes und bestimmen Sie die Benzinpreise. Verärgern Sie den Polizeichef, indem Sie ihm verstärkte Streifengänge vorschreiben. Selbst die Ereignisse im örtlichen Stadion obliegen Ihrer Willkür. Möchten Sie lieber das kulturelle Ansehen Ihrer Stadt mit einer gepflegten Symphonie heben oder entscheiden Sie sich für das ungleich profitablere Trash-Metal-Konzert mit anschließender Zwangsrenovierung? Jede Aktion wirkt sich direkt oder indirekt auf die Lebensqualität und das Einkommen aus. Sollten Ihnen derlei Aufgaben zu trivial erscheinen, steht es Ihnen jederzeit frei, diese an einen Mitarbeiter zu delegieren. Für besonders gut geplante Städte wird es – wie bereits im Vorgänger – Belohnungen in Form von neuen Gebäuden geben. Maxis spricht darüberhinaus von einer neuen Spieldimension, die SimCity 3000 speziell in den späteren Phasen des Spiels attraktiver gestalten soll. Leider will man über diesen Aspekt nichts genaueres sagen. Die zugrundeliegende Idee soll es den Spielern jedoch ermöglichen, auch scheinbar perfekte Städte noch weiter ausbauen zu können. In der Vergangenheit war es so, daß florierende Metropolen Selbstläufer waren, bei denen man schließlich nur noch ziemlich untätig zuschauen konnte.



Elektrizitätswerke versorgen Ihre Stadt mit Strom und Stromausfällen.

Maxis plant eine ausgedehnte Unterstützung des Spiels via Internet. Neue Gebäude und Objekte sollen dort in regelmäßigen Abständen den Spielern zugänglich gemacht werden. Über ein direktes Link im Programm kann man sich bequem einloggen und nach Neuem suchen. Selbst die gelegentliche Naturkatastrophe wird in diesem Angebot nicht fehlen. Und neue Monster sollen Godzilla in seiner Funktion als Städtezerstampfer ablösen.



Neben dem Kohlekraftwerk will natürlich mal wieder keiner wohnen.

Neue Zonen

Zur Bebauung einer Karte stehen in SimCity 3000 zehn verschiedene Zonen zur Verfügung. Neben den drei bekannten Arealen, den Industrie-, Gewerbe- und Wohngebieten, werden nun auch Regierungsviertel, landwirtschaftliche Nutzflächen und eine Anzahl neuer kommerzieller Sektoren berücksichtigt. Dazu gehören auch Fischerei und die Abholzung von Wäldern. Über die spezifischen Bedürfnisse Ihrer Einwohner können Sie sich über Ihre Berater oder einen immer aktuellen Newsticker informieren. Eine Tageszeitung wird es nicht mehr geben. Die Ansprüche Ihrer Bürger reichen vom Ruf nach mehr Schnellrestaurants bis hin zur ausdrücklichen Forderung nach besseren Schulen, Krankenhäusern oder Polizeischutz.

Der Veröffentlichungstermin hat sich zwischenzeitlich wieder verschoben, diesmal auf den April nächsten Jahres. Multiplayer-Unterstützung wird es aller Voraussicht nach nicht geben, da Maxis in diesem Produkt keine Daseinsberechtigung für Wettkampfelemente sieht. Städte aus SimCity 2000 können importiert und weiter ausgebaut werden. Eine nette Funktion, die Ihre damals noch so gigantisch erscheinende Ansiedlung in der neuen doppelt so großen Spielumgebung wie ein armseliges Kuhdorf wirken läßt. **(Markus Krichel/mash)**



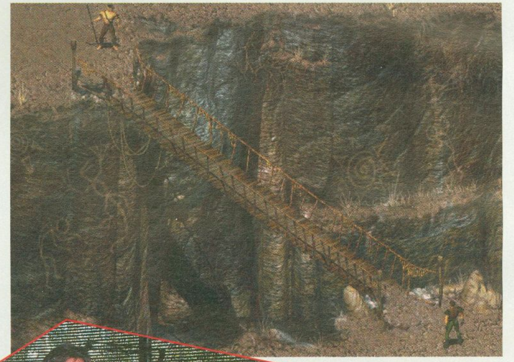
Das wäre Ihr Spiel gewesen: Die 3D-Version von SimCity 3000, die nie das Licht der Spielewelt erblicken wird.

SIMCITY 3000 – FACTS	
© Hersteller:	Maxis
© Genre:	Strategiespiel
© Termin:	April '99
© Besonderheiten:	Nachfolger zu einem der populärsten Aufbau-Strategiespiele. Geplante 3D-Umgebung entfällt zugunsten klassischer Iso-Ansicht. 250 Gebäude, viermal größere Karten und 16-Bit-Farbtiefe.


LÄNGERUNG?"
ANSTOSS 2
Der Fußballmanager
VERLÄNGERUNG!
Mit EM und WM!
ASCARON
PC ACTION GOLD
AWARD PC Games
Benötigt ANSTOSS2!
ASCARON

DREI AUF EINEN STREICH

Magier, Monster und Mutanten: Interplay arbeitet an drei neuen Rollenspielen. Endzeit-Fortsetzung »Fallout 2« und AD&D-Hoffnungsträger »Baldur's Gate« werden noch dieses Jahr erwartet. 1999 soll dann Guido Henkels »Planescape« folgen.



▲ 3D in 2D – durch eine schmucke Wandgrafik wirkt diese Schlucht in Fallout 2 ordentlich tief.

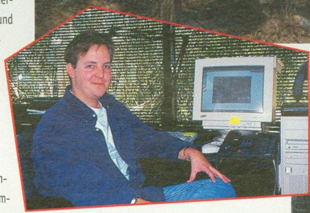
Zurück zu den Wurzeln – Interplay konzentriert sich wieder auf das Genre, mit dem in der gut fünfzehnjährigen Firmengeschichte die größten Erfolge eingefahren wurden: Rollenspiele. Alte Hasen bekommen noch heute leuchtende Augen, wenn sie Namen wie »The Bard's Tale« oder »Wasteland« hören. Nach »Stonekeep« und dem höchst durchwachsenen »Descent to Undermountain« entsteht in den engen, mit Computern und Spielzeug zugestellten Kleinstbüros eine neue Generation von Rollenspielen. Bei einem Abstecher nach Südkalifornien schauten wir in Irvine vorbei, um im Interplay-Firmenhauptquartier neueste Informationen über drei vielversprechende Titel zu erhaschen.

FALLOUT 2

»Fallout 2« spielt 50 Jahre nach dem ersten Abenteuer. Als Nachkomme des Helden aus »Fallout« bekommen Sie von den Bewohnern Ihres Vaults einen besonderen Vault Suit geschenkt und sollen sich auf die Suche nach dem »Garden of Eden Creation Kit« machen. Dieser Baukasten für den kleinen Gentechniker, den mancher vielleicht noch aus dem Handbuch des Vorgängers kennt, wurde von den brillantesten Wissenschaftlern der Welt vor dem großen Krieg entworfen. Mit seiner Hilfe entstehen aus den verseuchtesten Landstrichen in kürzester Zeit blühende Landschaften – wenn das der Bundeskanzler vor ein paar Jahren gehabt hätte ...

Neben der Suche nach dem Kit warten wieder zahlreiche Sub-Plots, Handlungsfäden und Intrigen auf Sie. So treffen Sie auf eine Sekte, die merkwürdige Artefakte aus dem ersten Teil anbetet. Ein knappes Dutzend neuer Personen kreuzt Ihre Wege. Darunter befinden sich schräge Typen wie der Wissenschaftler Myron oder Marcus, ein Supermutant. Auch Kollege Harold aus dem Vorgänger-Spiel ist wieder mit von der Partie. Das 50-Jahre-später-Szenario läßt einen fast vergessen, daß ein gespeicherter Held aus Fallout nicht erneut auf Abenteuertour gehen kann. »Schließlich hattest Du am Ende die Superrüstung, das Plasmagewehr und noch ein paar andere Gimmicks. So würde jeder spielend mit den ersten Gegnern im Nachfolger fertig werden. Machen wir die deswegen schwerer, wäre das für Neueinsteiger ein ziemlich harter Brocken«, erklärt Produzent Eric Demilt diesen Kunstgriff.

Für die Handlung zeichnen erneut die Autoren des ersten Teils verantwortlich. Auch für die gleichen Logikbugs bei manchen Gesprächen? »Auf keinen Fall«, betont Eric energisch. »Die konnten überhaupt nur entstehen, weil



▲ Schöne Aussicht - Fallout-2-Produzent Eric Demilt hat eins der seltenen Fensterbüros ergattert.

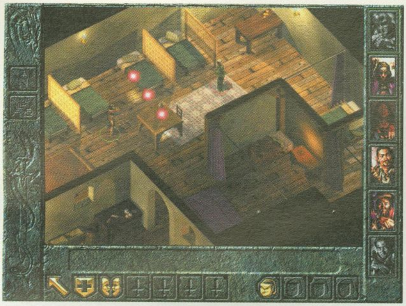


Düstere Gebäude wie diese ramponierte Kirche sorgen für eine geheimnisvolle Stimmung. (Fallout 2)

FALLOUT 2 – FACTS

▶ Hersteller:	Interplay
▶ Genre:	Rollenspiel
▶ Termin:	Oktober '98

▶ Besonderheiten: Fortsetzung des erfolgreichen Endzeit-Titels; über zehn neue Charaktere, neue Waffen, verbesserte Grafik; mächtig viele Sub-Plots.



Bei diesem Duell schön zu erkennen: Die naturgetreuen Licht- und Schatteneffekte. (Baldur's Gate)



◀Der Held als Detektiv: Was macht die Leiche auf diesem Schiff? (Baldur's Gate)

die Programmierer bis zur letzten Minute auf Ideen und Anregungen eines jeden Schreibers eingegangen sind. Und wenn der dann seine neuen Scriptfunktionen bekommen hat, kam es vor, daß seine Kollegen nicht mehr rechtzeitig davor erfahren haben.« Hieße das durch die Blume gesagt, daß Fallout gegen Ende nicht mehr sorgfältig genug auf Fehler überprüft wurde? »Nein, ich denke nicht, daß wir es so schnell wie nur irgend möglich aus dem Haus haben wollten. Bei einem so umfangreichen Titel, an dem in der Endphase mehr als 15 Entwickler mitgearbeitet haben, kommt es zwangsläufig zu kleineren Problemen. Wir hatten beispielsweise einen Speicher-Bug, der uns drei Wochen an unfreiwilliger Extra-Entwicklungszeit eingebracht hat. In diesen Tagen hat der Rest des Teams aber nicht die Füße hochgelegt, sondern auch die restlichen Teile des Spiels erneut durchgecheckt. Außerdem wurden damals die Dialoge sogar teilweise von Hand aufeinander abgestimmt – heute benutzen wir dazu speziell entwickelte Tools. Die gesamte Engine ist nun robuster und gleichzeitig flexibler und jeder weiß genau, welche Funktionen sie bietet.«

Die Fallout-Grafikengine wird auch für den Nachfolger wieder zum Einsatz kommen. Allerdings wurden weite Teile neu geschrieben und mehr Features eingebaut. Auch wenn die Umgebung eigentlich nur in einer zweidimensionalen Schrägansicht dargestellt wird, schaffen geschickt plazierte Texturen und Hintergründe ein plastisches Ambiente. Eine Brücke überspannt einen tiefen Abgrund, mächtige Tempel und Bauwerke versperren den Weg des Helden. Dazu werden einige Schauplätze geschickt zweitverwertet. So basieren die Höhlen eigentlich auf den Minen des ersten Teils. Doch die Grafiker bauen auch Verbesserungen wie Transparenzeffekte und mehr Animationen in die Umgebung ein.

Natürlich wollen Ihnen erneut jede Menge Mutanten und anderes Gesindel an die Wäsche. Um sich Ihrer Haut zu erwehren, dürfen Sie erstmals Nettigkeiten wie ein Maschinengewehr und einen Granatenwerfer miteinander zu einer neuen Waffe kombinieren. Die sollen aber wirklich unterschiedlichste Auswirkungen haben, so daß ein Superballermann die bisherigen Waffen nicht überflüssig macht.

Die Kontrolle und das Geschick der NPCs, der computergesteuerten Charaktere, sollen erheblich verbessert werden. Wer erinnert sich nicht an den Hund aus dem ersten Teil, der auf jeden Fall das Zeitliche segnete? So etwas soll in Zukunft nicht mehr vorkommen. Nach einer bestimmten Anzahl von Hit Points nehmen die Figuren nun Reißaus. Auch Spezialfähigkeiten sollen besser ausbalanciert werden. »In Fallout war es manchmal so, daß einige Skills selten oder nicht wie geplant zum Einsatz kamen. Was nutzt mit eine Reparatur-Fähigkeit, wenn es kaum etwas zum Reparieren gibt? Mit seinen Leuten bis zur Grenze der Leistungsfähigkeit zu gehen und sie dann schnell wieder von einem Arzt aufpäppeln zu lassen, ist zwar möglich, nimmt aber viel vom Spielspaß«, erklärt Eric.

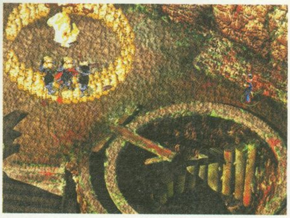


Auf zur Schwertküste: Chris Parker gibt uns eine Tour durch Baldur's Gate.

Dazu kommen ganz neue Einfälle: »Es könnte durchaus sein, daß unser Held unterwegs mal in ein Auto steigen muß, um sein Ziel schneller zu erreichen«, deutet Eric mit verschmitztem Grinsen an. Wir bleiben gespannt – auch, ob der geplante Veröffentlichungsmonat Oktober eingehalten wird.

BALDUR'S GATE

Zurück in die klassische Welt von AD&D: »Baldur's Gate«, über das wir bereits kurz nach der letzten E3 berichtet haben, liegt gut im Zeitplan. Davon konnten wir uns mit Produzent Chris Parker bei einem kleinen Abstecher zur Schwertküste überzeugen. Auf der Suche nach der Ursache einer seltsamen Eisenknappheit stoßen Sie mit Ihrer Party auf eine noch größere Bedrohung. Obendrein müssen Sie auch das Rätsel Ihrer Herkunft lösen. Weil das Spiel Sie zwischen 60 und 80 Stunden in seinen Bann ziehen soll, machen Sie das am besten zusammen mit ein paar anderen Helfern, die Sie in der Stadt Candlekeep und unterwegs auflesen. 24 Charaktere bieten Ihnen ihre Dienste an, doch nur fünf können mitgenommen werden – wählen Sie also weise. Wenn einer der Helden stirbt, heuern Sie einen neuen an. Das klappt auch dann, wenn Sie mit der Leistung eines Mitstreiters nicht ganz zufrieden sind. Ihr Trupp kann sich in unterschiedlichen Formationen wie einem Kreis oder einer Schlange durchs Unterholz schlagen. Wahlweise definieren Sie Ihre Lieblingsaufstellung selbst.



Feurio – dieser Zauberspruch heizt Ihren Gegnern mächtig ein. (Baldur's Gate)

Die Handlung ist in sieben Kapitel unterteilt, die zwar alle zusammenhängen, in sich aber nichtlinear ablaufen. So gibt es diverse Nebenhandlungen, die immer wieder in die Rahmenhandlung zurückführen, oder davon losgelöst für sich alleine gespielt werden können. Das Spielgebiet ist über 3000 Bildschirme groß und entführt Sie in Schloßparks, Dungeons oder Minen. In verwunschenen Städtchen wandeln die Einwohner

BALDUR'S GATE – FACTS

- **Hersteller:** Bioware/Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 3. Quartal '98
- **Besonderheiten:** Episches Rollenspiel in »Diablo«-Look; feine Grafik mit abwechslungsreichen Schauplätzen; dicht an den AD&D-Regeln; Mehrspieler-Kooperationsmodus.

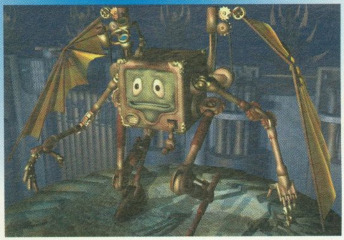
Aktuell

wie in »Ultima Online« herum und lassen sich natürlich auch ansprechen. Eine »Real Time Palette Changing« genannte Technik ändert subtil die Farbverhältnisse der High-Color-Grafik, so daß butterweiche Übergänge zwischen Tag und Nacht oder Wetterwechsel stattfinden können. Einige Wesen können im Zwielicht mehr erkennen, als ein normaler Mensch.

Die isometrische Draufsicht erinnert nicht wenig an Blizzards »Diablo«, das noch heute gerade im Mehrspielermodus für durchwachte Nächte sorgt. Ähnlich süchtigmachend könnte der Kooperationsmodus von Baldur's Gate werden, wenn die Versprechen von Chris Parker stimmen: »Fünf Personen steuern hier gemeinsam eine Party durch die Geschichte, natürlich auch über das Internet. Einer von ihnen ist der Anführer und übernimmt Gespräche mit anderen Personen oder ist für wichtige Entscheidungen verantwortlich. Diese Befehlsgewalt kann er jederzeit an einen Mitspieler übertragen, wenn er nicht 80 Stunden lang online bleiben will. In so einem Fall übernimmt der Computer dann den oder die Charaktere, deren menschliche Steuermänner offline gegangen sind.«

So gut wie alle Waffen und Panzerungen aus dem offiziellen AD&D-Regelbuch stehen zu Ihrer Verfügung, doch bloßes Niedermetzeln der mehr als 60 verschiedenen Monster bringt nicht immer den gewünschten Erfolg: Es gibt richtige und falsche Verhaltensweisen, die Ihren Ruf in der Umgebung empfindlich beeinflußen. Spricht es sich herum, daß Sie erst draufhauen, dann Fragen stellen, nehmen die Bewohner natürlich eher vor Ihnen Reißaus. Übrigens: Auch wenn sämtliche Aktionen in Echtzeit ablaufen, soll es für Rollenspiel-Puristen einen geruhsamen Runden-Kampfmodus geben.





Zwei der schrillen Planescape-Charaktere: Der in Rebussen sprechende Daabus und Modron, der fliegende Roboter.

PLANESCAPE

Ein paar Räume weiter residiert Guido Henkel, der schon darauf wartet, uns von seinem neuesten Projekt zu berichten. Nach dem dritten »Schwarze Auge«-Teil zog er mit seiner Frau in die USA. Bei Interplay ist er als Senior Producer für »Planescape« verantwortlich, das sich in einer frühen Entwicklungsphase befindet und erst im nächsten Jahr erscheinen wird. »Planescape ist grundsätzlich eine Erweiterung der AD&D-Welt«, erklärt Guido. »TSR kam an einen Punkt, an dem die einzelnen Welten und deren Regeln zu einengend wurden. So entstand Planescape, das alle AD&D-Schauplätze wie Forgotten Lands oder Dragon Lance umfaßt. Diese werden auf einzelne Planeten verfrachtet, zwischen denen man sich mit Hilfe von Dimensionstoren bewegen kann. Der Dreh- und Angelpunkt ist die Stadt Sigil im Zentrum des Universums. Dort leben Götter, Engel und ähnliche übernatürliche Wesen. Das hat einen guten Grund: Um von einem Planeten zum anderen zu wechseln, müssen die Personen entweder unsterblich sein oder nur als Astralwesen existieren. Solche Figuren haben natürlich ganz eigene Kräfte: Sie können beispielsweise andere mit ihrem Blick töten oder durch Willenskraft ganze Welten erschaffen.« Das Planescape-Universum wirkt auf den ersten Blick eher kalt und abweisend: Zackige, rauhe Strukturen verdrängen alle harmonischen, weichen Linien. Dies fängt bei Gebäuden an und geht bis hin zu einzelnen Waffen und Rüstungen. Das fällt natürlich besonders stark in Sigil auf. Je weiter ein Planet von der Stadt entfernt ist, desto weniger wird er von Sigil beeinflußt. Andersherum tauchen auf zentrumsnahen Welten dafür öfter seltsame Gestalten und Erscheinungen auf.

Daß man als Nicht-Gott sterben muß, um nach Sigil zu gelangen, hat Auswirkungen auf die Spielgeschichte: Sie wachen in einem Leichenschauhaus auf und haben keine Ahnung, was mit ihnen passiert ist. Erst nach und nach finden Sie heraus, daß Sie schon unzählige Male gestorben sind und irgendjemand alles daransetzt, Sie immer wieder ins Jenseits zu versetzen. Im Laufe der Zeit besuchen Sie die verschiedensten Welten und begegnen dabei Figuren, die Sie noch in keinem Rollenspiel gesehen haben. Da gibt es schräge Roboter-Zivilisationen oder Rassen, die sich nur in Rebussen unterhalten. Letztere müssen Sie erst aufdröseln, um mitreden zu können.

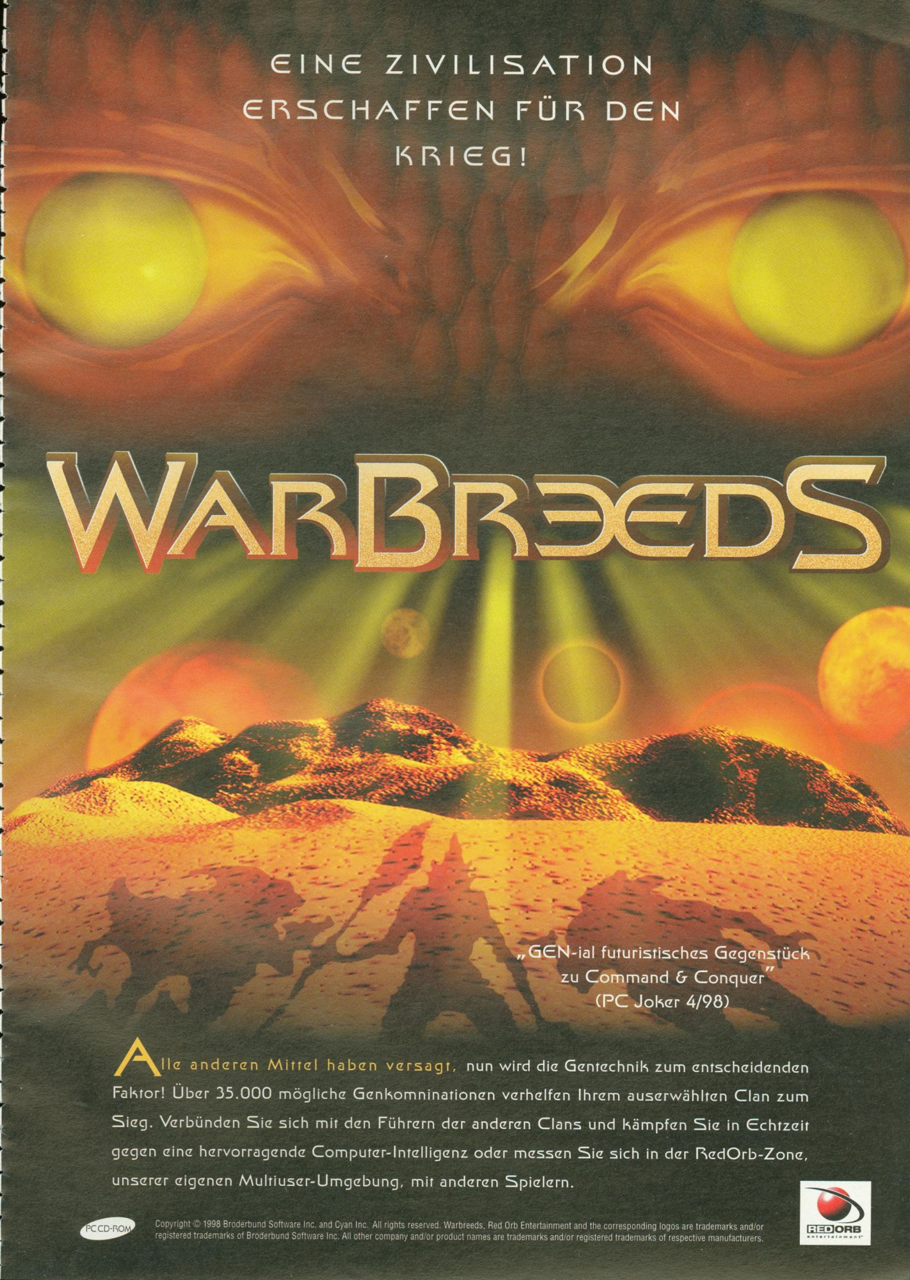
Im Moment gibt es nur erste Entwürfe und Design-Studien, beispielsweise der Charaktere, die die Planescape-Umgebung bevölkern. Die Spiel soll sich aber in einer isometrischer Ansicht präsentieren. Das liegt nicht zuletzt daran, daß dafür die »Baldur's Gate«-Engine von Bioware verwendet wird. Allerdings wird sich die imaginäre Kamera dichter an den Helden befinden, um diese detaillierter darzustellen. »Außerdem wollen wir etwas mehr aus der Engine herauskitzeln«, so Guido, »wir haben beispielsweise keine festen Grundelemente oder Bodenkacheln, aus denen wir die Landschaft zusammensetzen. In späteren Episoden trifft der Spieler möglicherweise auch auf vertraute Figuren aus früheren AD&D-Spielen.« Ein sehr vielversprechendes Konzept, über dessen Realisierung wir Sie selbstverständlich auf dem Laufenden halten werden. (ra)



Bitte lächeln: Guido Henkel vor einem Teil der ersten Planescape-Skizzen.

PLANESCAPE – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 1. Quartal '99
- **Besonderheiten:** Erstes Spiel zum Planescape-Universum; alle AD&D-Welten sind Teil des Szenarios; bizarre Charaktere wie Feuergestalten, Geistwesen oder Roboter.


EINE ZIVILISATION
ERSCHAFFEN FÜR DEN
KRIEG!
WARBREEDS
„GEN-ial futuristisches Gegenstück
zu Command & Conquer"
(PC Joker 4/98)
Alle anderen Mittel haben versagt, nun wird die Gentechnik zum entscheidenden Faktor! Über 35.000 mögliche Genkomninationen verhelfen Ihrem auserwählten Clan zum Sieg. Verbünden Sie sich mit den Führern der anderen Clans und kämpfen Sie in Echtzeit gegen eine hervorragende Computer-Intelligenz oder messen Sie sich in der RedOrb-Zone, unserer eigenen Multiuser-Umgebung, mit anderen Spielern.
PC CD-ROM
Copyright © 1998 Broderbund Software Inc. and Cyan Inc. All rights reserved. Warbreeds, Red Orb Entertainment and the corresponding logos are trademarks and/or registered trademarks of Broderbund Software Inc. All other company and/or product names are trademarks and/or registered trademarks of respective manufacturers.
RED ORB entertainment

Origins Aufstieg

Rollenspielgerechter Held oder Super-Mario-Avatar? Klassische RPG-Umgebung oder 3D-Hüpfer? Abenteurergruppe oder Solo-Gastspiel? PC Player trennt Facts von Fiktionen in Sachen Ultima 9.



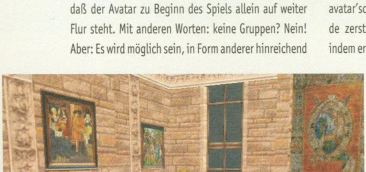
Sehr mystisch. Was hat es mit den Osterinselstatuen auf sich?

Glaubt man den Worten von Origin-Boss Richard »Lord British« Garriott und seinem neuen Star-Producer Ed Del Castillo (Command & Conquer), dann wird »Ultima 9: Ascension« die eierlegende Wollmilchsau der Spielebranche. Traditionelle Rollenspielelemente sollen mit einer dreidimensionalen Umgebung kombiniert werden und bei Einsteigern und Profis gleichermaßen Euphorie auslösen.

Doch Fragen nach solch rudimentären RPG-Elementen wie Parties, Statistiken und Entwicklung der Charakterfähigkeiten ziehen ein unmittelbares »Nein, aber ...« nach sich. Das soll nicht heißen, daß Ascension eine logische Fortsetzung des nicht sonderlich beliebten Vorgängers Pagan werden wird. Dennoch hat es auf den ersten Blick den Anschein, daß der neunte Teil (zuzüglich Add-ons und Spin-Offs) der langlebigen Serie auf mehrere Genres gleichzeitig schielt.

Fast ein Rollenspiel

Die Verwirrung beginnt mit der neuen, fast »Tomb Raider«-ähnlichen 3D-Spielumgebung und der Tatsache, daß der Avatar zu Beginn des Spiels allein auf weiter Flur steht. Mit anderen Worten: keine Gruppen? Nein! Aber: Es wird möglich sein, in Form anderer hinreichend bekannter Charaktere aus vergangenen Ultima-Spielen und auch einiger neuer Figuren aktiv in das Geschehen einzugreifen. Dazu gehören unter anderem auch Lord British höchstpersönlich, dessen ungeheuren magischen Kräfte für eine völlig neue Ultima-Erfahrung sorgen sollten. Zu den neuen Charakteren zählt Raven, weibliche Hauptdarstellerin und obskures Objekt der avatar'schen Begierde! Jawohl, der tugendhafte Blonde zerstreut in Ascension alle spekulativen Zweifel indem er sich aktiv an eine Vertreterin des anderen liebreizenden Geschlechts heranpirscht.



Die endgültige Version wird wesentlich mehr Details bieten. Die Grafik sieht auch jetzt schon ganz manierlich aus.

Ultima 9: Ascension ist die Einleitung für eine neue Generation der Ultima-Serie. Die fehlende »9« ist der erste Hinweis auf kommende Entwicklungen. Zukünftige Folgen werden ebenfalls mit einem inhaltsbezeichnenden Titel versehen. Der Avatar wird sich nach Ascension zur Ruhe setzen und neuen Naturburschen sowie jugendlicheren Helden eine Chance geben. Zuvor muß er jedoch seine Fehde mit dem Guardian zu Ende bringen.

Fans erinnern sich, daß der Avatar dem Land Pagan entfloh, indem er einen Obelisken nachbaute, der ihm das Tor zurück nach Britannia öffnete. Mit der Rückkehr in seine Heimat beginnt er seine Abenteuer in Ascension. Er trägt die Rüstung eines »Titan of Ether«, gute Voraussetzungen für die bevorstehende Konfrontation. Allerdings kann er seine neuen Kräfte erst einsetzen, nachdem er sich weiterreichende Informationen in Form von Schriftrollen, magischen Tränken und sonstigen okkulten Elementen beschafft.

Die Kontrolle über Britannia hat der Guardian mittlerweile voll und ganz an sich gerissen. Das einst so idyllische Land hat sich sehr zu seinem Nachteil verändert: Der feuerrote Himmel wird von Drachen beherrscht. Flüsse haben sich in brodelnde Lavaströme verwandelt, und das Ebenbild des Guardians ist überall zu sehen. Die Hauptaufgaben des Avatars bestehen darin, das Land wieder unter Kontrolle zu bringen, die Wege des Titans of Ether zu lernen und natürlich den Guardian zu besiegen. Diese Ziele erreicht er mit der makellosen Tugendhaftigkeit, die ihn so berühmt gemacht hat. Sollte der Avatar kurzzeitig einmal außer Gefecht gesetzt werden, übernehmen Sie die Rolle eines anderen Charakters. Neben den bereits erwähnten Figuren soll es auch möglich sein, in die Haut der früheren Gefährten Dupre und Shamino zu schlüpfen. Über die verbleibenden spielbaren Charaktere schweigt Origin sich noch aus.



Mit dem Herrscher des Feuers Pyros ist nicht gut Kirschen essen.

Die Guardian-Saga

Seit Ultima Underworld 2 hat der Avatar es mit einem fast übermächtigen Gegner zu tun. Der Guardian, ein roter Humanoide mit glühenden Augen, versucht die Kontrolle über das Land Britannia zu gewinnen.
Richard Garriott hat die Serie seit Ihrem inoffiziellen Anfang (Akalabeth, manchmal auch Ultima 0 genannt) vor 18 Jahren in drei Trilogien ausgelegt, wovon die letzte als Guardian-Trilogie bekannt ist. Der große Erfolg der Serie führte zu mehreren Spin-Offs, darunter Add-ons für offizielle Sequels und die Worlds of Ultima-Reihe. Zum besseren Verständnis der Handlung in Ascension, sollte man mit den vergangenen Guardian-Ultimas vertraut sein.

Ultima Underworld 2: The Labyrinth of Worlds
Der Guardian kehrt nach Britannia zurück und hält den edlen Avatar und Lord British in dessen höchsteigenen Schloß unter einer steinernen Kuppel gefangen. Der Avatar entkommt natürlich und reist durch Länder des Guardians. Dort eignet er sich genug Wissen an, um das Schloß wieder in seinen ursprünglichen Zustand zu versetzen.

Ultima 7: The Black Gate
Der Avatar wird nach Britannia gerufen und findet heraus, daß der Guardian mit der Hilfe von Batlin die Welt erobern will. Der Avatar vereitelt diesen Plan und Batlin flieht.

Ultima 7, Teil 2: Serpent Isle
Die Suche nach Batlin führt den Avatar zur Serpent Isle, ein Land das durch die dunklen Machenschaften des Guardians am Rand des Zerfalls steht. Der Avatar rettet zwar Serpent Isle, läuft aber damit auch in eine Falle, die der Guardian ihm gestellt hat.

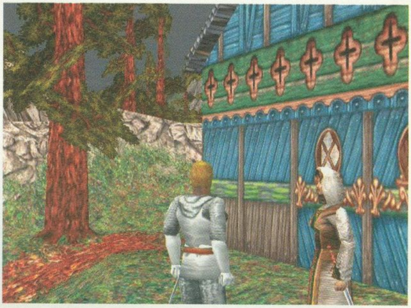
Ultima 8: Pagan
Der Guardian verbannt den Avatar in das Land Pagan. Von Pagan aus muß er den Weg zurück nach Britannia finden. Dies gelingt ihm, und er wird zu einem Titan of Ether. Somit hat er eine Chance, den viel zu mächtigen Guardian doch noch zu bezwingen.

Ich hab' doch glatt meinen Drachen verpaßt

Für Reisen, die auf Schusters Rappen nicht mehr zu bewältigen sind, stehen alternative Transportmöglichkeiten zur Verfügung. Als Besitzer eines Schiffs kommt man schnell von A nach B, wobei gleich mehrere Wasserfahrzeuge – Floß, Boot und Galleone – zur Verfügung stehen. Galleonen unterteilen sich in mehrere Level, die man während der Seereise in Ruhe erforschen kann. Allerdings nur, wenn man tatsächlich die Muße dazu findet. Selbst während der Bootfahrten können Sie angegriffen werden. Meeresungeheuer und Piraten sollen dafür sorgen, daß die Passage nicht zur gemütlichen Kreuzfahrt ausartet.
Wesentlich spektakulärer ist hingegen die zweite Möglichkeit der Personenbeförderung. Die stets präsenten Drachen können, wenngleich nur mit viel Mühe, dressiert und als aeronautisches Fortbewegungsmittel eingesetzt werden. Erwarten Sie jedoch keine allzu dramatischen Wolkenexkursionen, da die Engine die obere Begrenzung der Spielumgebung nur als flache Ebene zuläßt. Nichtsdestotrotz ist dieses Feature sicherlich eines der Highlights in Ascension.

Im Rucksack herrscht Ordnung

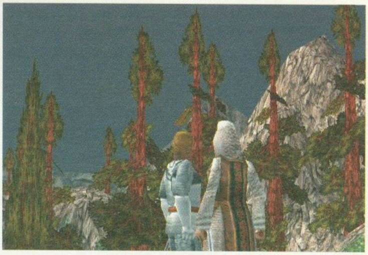
Die Magie ist auch in diesem Ultima-Sequel einer der wesentlichen Aspekte. Dem Spieler stehen etwa 60 verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung, auf die über ein Spellbook-System zugegriffen wird. Zahlreiche Tränke und Reagenzien vervollständigen das mystische Arsenal. Zubehör dieser Art wird diesmal nicht wild im Inventar umherfliegen, sondern fein säuberlich sortiert und mit Inhalts- und Mengenbeschreibungen versehen im Rucksack aufbewahrt.
Die Spielablauf ist nicht linear. Natürlich müssen bestimmte Aufgaben in jedem Fall erfüllt werden, um die Story voranzutreiben. Ansonsten bleibt der Lösungspfad jedoch dem Spieler überlassen. Neben Lord British, der die Haupt-Quests verteilt, ergeben sich zusätzliche Aufgaben aus der Konversation mit Nicht-Spieler-Charakteren. Obwohl manche der etwa 150 NPCs nicht viel mehr als schmückendes Beiwerk sind, verbleiben immerhin satte 100 Spielfiguren, die dem Avatar entweder Interessantes zu berichten haben oder ihn um Hilfe bitten. Mit der Bewältigung dieser sekundären Aufgaben verschafft er sich die notwendige Erfahrung und die Waffen für die kommenden, größeren Probleme. Importieren eines kampfgestählten Avatars aus Pagan wird nicht möglich sein. Für einen Titan of Ether gelten nun mal andere Spielregeln.
Statistiken werden in Ascension nicht mehr auf dem Bildschirm angezeigt, sondern automatisch – also ohne Ansage – in den Spielablauf integriert. Sie müssen also schon selber herausfinden, welche Waffen eingesetzt werden und welche neuen Kräfte zur Anwendung kommen können. Die Benutzeroberfläche ist übrigens frei konfigurierbar. Jede Kombination, die sich mit Maus und/oder Tastatur erstellen läßt, wird angenommen. Dies gilt auch für das Kampf-Interface, worüber leider noch keine weiteren Informationen vorliegen.



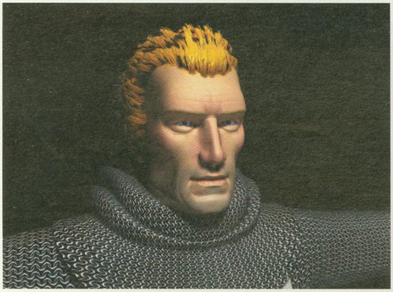
Mittels 3Dfx-Unterstützung werden Texturen gefiltert und eine gute Frame-Rate erreicht.

Neunter Teil, neunte Engine

Die Engine bietet eine Über-die-Schulter-Perspektive aus der Sicht der dritten Person. Über den Wechsel zum reinen 3D-Spiel kann man denken, wie man will – der simple Fakt ist, daß diese Engine extrem leistungsfähig ist. Der Avatar bewegt sich elegant durch die Landschaft; Übergänge von draußen in



Was wohl dort zwischen den Bäumen lauert?

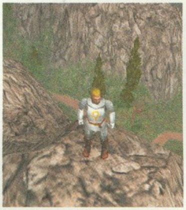


Der Avatar ist zurück: Aufwendige gerenderte Zwischensequenzen runden die Atmosphäre ab.

geschlossene Gebäude werden nahtlos dargestellt. Ascension erfordert einen 3D-Grafikbeschleuniger, um die sehr nett gerenderten 3D-Objekte und Hintergründe in 16-Bit-Farben bewältigen zu können. Die Motion Range des Avatars reicht von Gehen über Rennen, Springen und Klettern bis hin zum Schwimmen. Die dynamische Spielwelt reagiert logisch auf Umwelteinflüsse wie Wind und Wetter. Die gerenderten Cut-Szenen sind von ausgezeichneter Qualität. Damit diese Sequenzen nicht nur als grafische Bonbons im inhaltsleeren Raum stehen, wurden sie direkt in den Spielablauf integriert. Sie sind die Träume von Lord British, der auf diese Weise Informationen über den Guardian und Ereignisse in Britannia sammeln und an den Avatar weitergeben kann. Diese Träume werden jedoch vom Guardian beeinflußt und sind somit nicht immer ganz korrekt.



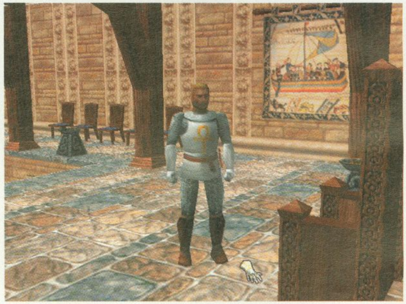
Ein Hammer sind wie immer die Systemanforderungen, die mindestens nach einem Pentium, 233 verlangen und 3D-Kartenpflicht vorschreiben. Selbst dann wird das grafische Detailvolumen noch nach unten hin skaliert werden müssen. Empfohlen wird ein P/266 mit 64 MByte RAM und 3Dfx-Beschleuniger. Ascension ist zwar ein speziell für den Voodoo-Chipset optimiertes Programm, das jedoch auch andere Beschleuniger duldet, die Direct3D unterstützen.



Auf dem Berg, da steht ein Avatar. Auch in Ascension kann er seine Free-Climbing-Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Neuer PC vom Christkind gefällig?

Wenn diese Anforderungen sehr hoch erscheinen, ist dies lediglich der enormen Leistungsfähigkeit und Detailtreue der Engine zuzuschreiben. Ein Screen setzt sich im Durchschnitt aus ca. 3000 Polygonen zusammen. Hinzu kommt eine variable Anzahl von Charakteren, die aus 500 bis 700 Polygonen bestehen. Derartige Grafikfestivals – in Kombination mit zahlreichen anderen Spielfaktoren – erfordern eine Menge Berechnungen, die in schwächeren Systemen leicht zur Datenbremse werden. Bis das Spiel im Dezember dieses Jahres erscheint, wird die Meßlatte für High-Power-Rechner auch noch um einiges gestiegen sein. Welches System letztendlich von der Kapazität der Engine vollen Gebrauch machen kann, steht in den Sternen. Pentium 300 mit Voodoo-2-Pärchen gefällig?



Unser Held macht sich gut als 3D-Polygon-Charakter. Der leere Thron ist für Lord British reserviert.

Wer glaubt, daß sich die neue 3D-Umgebung optimal für Netzwerkgefechte eignen würde, hat zwar grundsätzlich recht, wird aber am Ende enttäuscht sein. Deathmatcher brauchen nicht vorstellig zu werden. Erstens würde ein wild um sich schlagender Avatar die Integrität der Geschichte gefährden, und zweitens gibt es mit Ultima Online eine separate Arena für britannische Säbelrassler.

Probieren ist besser

Mit Ascension beginnt eine neue Ära für Origins Ultima-Serie. Über den oder die neuen Helden in Ultima 10 will man verständlicherweise noch nichts sagen. Es ist jedoch wahrscheinlich, daß der Avatar auch dort noch eine Rolle spielen wird, sei es als NPC oder als Mentor für künftige Protagonisten. Es wird Origin schwerfallen, echte RPG-Veteranen und Ultima-Puristen von der Notwendigkeit einer gruppenlosen, statistikfreien Spielumgebung zu überzeugen. Bereits jetzt werden im Netz hitzige Diskussionen hierüber geführt, mit Kommentaren, die von »Probieren wir's einfach mal« bis zu »Ultima: nie wieder!« reichen. Letzteres Statement ist voreilig und unfair. Origin bemüht sich nach Leibeskräften, die treue Fangemeinde nicht zu enttäuschen, muß sich aber gleichzeitig an den Anforderungen des Marktes orientieren, die zweifelsfrei in Richtung 3D tendieren. Die Möglichkeit, bei dem letzten Abenteuer des Avatars dabei sein zu dürfen und alle seit Beginn der Serie entstandenen losen Enden zusammenzuknüpfen, sollte man sich nicht entgehen lassen. (mash)

ULTIMA 9: ASCENSION – FACTS

- Hersteller: Origin
- Genre: Rollenspiel
- Termin: 4. Quartal '98
- Besonderheiten: Umfangreiches Action-Rollenspiel in 3D-Umgebung. Letztes Abenteuer des Avatars. Sie werden auch in die Rolle andere Charaktere schlüpfen können.


„DAS ROLLENSPIEL DES JAHRES,“ Power Play 1/98
JETZT KOMPLETT IN DEUTSCH.
84 % Power Play
85 % GameStar
85 % PC Player
„Eines der besten Rollenspiele erlebt sein Revival." PC-Action
„Rollenspieler dürfen sich wieder auf ein anspruchsvolles Spiel freuen..." PC-Action
„Mit viel Liebe zum grafischen Detail, einer akzeptablen Geräuschkulisse und einer interessanten Story-Line könnte Fallout zu einem der Mega-Hits dieses Jahres werden." PC Power
Fallout™
• 15 Gebiete und 50 Karten, die es zu erkunden gilt
• Über 250.000 Einzelanimationsbilder allein für die Spielfiguren
• Ausgeklügeltes Kampf- und Interaktionssystem auf Rundenbasis
• Atmosphärischer, düsterer Soundtrack
• Unglaublich detaillierte Hintergrundgrafiken
DOS CD-ROM
Fallout © Interplay Productions. All rights reserved. Fallout and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.
Interplay
DISTRIBUTED BY Acclaim

Preview: Unreal

Willkommen in der Wirklichkeit

Unreal hat lange genug seinem Namen alle Ehre gemacht: Schon vor Jahren hörte man davon, aber zu sehen war nicht viel. Doch jetzt geht der neue 3D-Shooter von Epic auf die Zielgerade. Das gute Stück soll im Mai auf den Markt kommen. Höchste Zeit also für eine reale Preview.

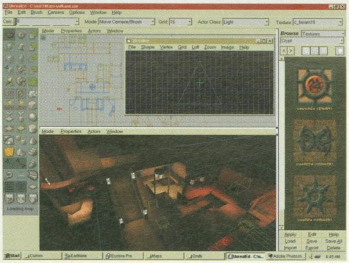


Den unfreundlichen Herren rechts darf man ruhig beharken, während man auf den anderen unbedingt achtgeben sollte. Solche Situationen machen die Kämpfe in Unreal anspruchsvoll.

Schon wieder ein 3D-Shooter? Gähn! Die Zeiten, wo man sehnsüchtig auf neues Ballerfutter gewartet hat, sind schon lange vorbei. Nicht zuletzt deswegen, weil die Vertreter dieser Gattung zwar technisch immer weiter entwickelt wurden, aber an stimmungvollen Inhalten deutlich verloren. Auch das Spielprinzip: »Schieße auf alles, was sich rührt«, zeigt inzwischen deutliche Abnutzungserscheinungen. Doch mit »Unreal« soll die Monsterhatz endlich wieder Spaß machen.

Die Story

Man soll es nicht für möglich halten, aber das Spiel verfügt tatsächlich über eine Storyline, die diesen Namen auch wirklich verdient. Unreal spielt auf einem Planeten, der quasi das Bermuda-Dreieck der Galaxis ist. Immer wieder stürzen Raumschiffe auf Gryphon (Name kann sich in der endgültigen Version noch ändern) ab. Das liegt an den großen Tarydium-Vorkommen des Planeten. Dieses Tarydium ist ein seltenes Metall, daß sich hervorragend zur Energiegewinnung einsetzen läßt und deswegen in der Galaxis heiß begehrt ist.



Der Editor von Unreal bietet mit seiner Echtzeit-Preview eine Menge Komfort beim Leveldesign. Nicht nur neue Texturen, sondern auch eigene Monster und Waffen sollen möglich sein.

Die Ureinwohner sind ein friedliches Volk namens Nali, die leider eines Tages unfreiwillige Bekanntschaft mit den Skaarj machen. Die Skaarj sind ein Nomadenvolk, das ungefähr so sympathisch wirkt, wie eine Kreuzung zwischen Alien und Predator. Die miesen Skaarjs, deren Kreuzer auf dem Planeten abstürzte, haben natürlich nichts eiligeres zu tun, als die Nalis sofort als Sklaven zu unterdrücken und auch den andern Spezies zu zeigen, was eine Harke ist. Man kennt das ja. Ebenso unvermeidlich ist auch der Absturz eines weiteren Schiffes auf dem Planeten, mit dem der Spieler die Bühne betritt. Als einziger Überlebender der Besatzung muß er erkunden, was so geboten ist. Sein Ziel: Das Raumschiff wieder flott machen. So nebenbei gilt es noch, mit Hilfe der Nalis auch noch die feindlichen Skaarj in ihre Schranken zu verweisen.

Das Waffenarsenal

Da die Skaarj so außerordentlich ungesellig sind, steht dem Spieler ein ordentliches Arsenal an Vernichtungswaffen zur Verfügung. Angefangen von der einfachen Pistole, bis hin zu abgedrehten Alien-Modellen. Jede der Waffen hat zwei unterschiedliche Modi. Mit einem Linksklick wird im Standardmodus gefeuert, mit einem Rechtsklick schaltet die jeweilige Wumme in einen zweiten Modus. So spukt das Äquivalent zum Granatwerfer im Standardmodus eine einzelne Granate. Im erweiterten Modus können bis zu sechs Granaten in die Kammern geladen und dann alle gleichzeitig gefeuert werden. Energiewaffen lassen sich im zweiten Modus aufladen, um eine höhere Wirkung zu erzielen. Spaßig ist auch ein Kaliber, das Wurfsterne verschießt. Im ersten Modus fliegen die Dinger waagerecht, im zweiten senkrecht. Wechselt man nach dem Abfeuern in den zweiten Modus, beschreibt der fliegende Shurrikan eine Kurve in der Luft und erreicht so Ziele, die sich sonst nicht direkt treffen lassen.

Trotz der Vielzahl an Waffen gaben sich die Programmierer Mühe, die Wirkungen auszutarieren. So haben die einzelnen Gegner spezifische Schwächen, die man erst herausbekommen muß. Ein Alien gleicht zum Bei-



Ein Beispiel für die famosen Lichteffekte in Unreal: Die Lampen überstrahlen den Gegner im Vordergrund.



Selbst mit der Darstellung von realistischem Fackelschein hat die Unreal-Engine keine Probleme.

spiel einer gasgefüllten Riesenqualle und ist durch Projektile nur sehr schwer zu besiegen. Wesentlich schneller kommt man zum Ziel, wenn man der Qualle mit einer Energiewaffe oder Feuer einheizt.

Die Feinde ...

Neben den schon erwähnten Skaarj tummeln sich auf dem Planeten noch diverse andere Rassen, die allerdings in den meisten Fällen ähnlich mies drauf sind. Für genug Kanonenfutter ist also gesorgt. Die Kampftaktiken der einzelnen Gegner sind erfrischend unterschiedlich. Die wenigsten davon begnügen sich damit, dumpf auf den Spieler zuzulaufen und die Kugeln mit dem Kopf aufzufangen. Statt dessen nützen die Aliens ihre Umgebung im Kampf aus, klammern sich an Decken und Wände oder versuchen in wildem Zickzack-Muster dem Kugelhagel zu entkommen. Selbst das Legen von Hinterhalten soll den Monstern nicht fremd sein, zudem spielen sie fair. Soll heißen, ohne unendlichen Munitionsvorrat. Sind die Kugeln aufgebraucht, lassen sich die Biester eine andere Kampftaktik einfallen oder versuchen neue Munition aufzusammeln. Auch Erste Hilfe in Form von aufgesammelten Medipacks sollen die Unreal-Gegner in der endgültigen Version beherrschen.

... und die Freunde

Die Niete-alles-um-Taktik anderer 3D-Shooter führt in Unreal nicht zum Erfolg. Die Nali bieten immer wieder Hilfe an, indem sie den Spieler zu versteckten Plätzen führen oder für ihn Türen öffnen. Die Hilfsbereitschaft hört allerdings sofort auf, wenn man einen von ihnen erschießt. Nicht nur, daß man dadurch vielleicht einen wichtigen Hinweis verliert, auch die anderen Nali in diesem Gebiet werden einem dann nicht mehr helfen. Das führt dazu, daß man auf die zwar freundlichen, aber nicht sehr schlauen Nali achtgeben muß.

Besonders kitzlig wird die Situation, wenn man von einem Nali durch noch unerforschtes Gebiet geführt wird: Bei einem dort erfolgenden Angriff ist man in der Wahl der Waffen deutlich eingeschränkt, will man den Nali nicht verletzen.

Die Level in Unreal sind ebenso abwechslungsreich wie groß. Man turnt nicht nur durch die üblichen engen Gänge, sondern bekommt auch eine Außenwelt geboten. Unreal setzt weniger auf die Klaustrophobie-Schiene als vielmehr auf ausgewogenes Design der einzelnen Abschnitte. Jede Textur und jeder Sound scheint bei Unreal mit Bedacht ausgewählt worden zu sein. Der Lohn der Mühe: Das Ambiente stimmt. Daran hat auch die schiere Größe mancher Level-Abschnitte ihren Anteil. Schießt man etwa eine Rakete über eine Schlucht, kann diese schon mal zehn Sekunden bis zum anderen Ende unterwegs sein.

Grafische Finessen

Die Grafik ist dank 3D-Beschleunigung allererste Güte und stellt auch die Engine eines mittlerweile indizierten Shooters in den Schatten. Besonders die Lichteffekte sind vom allerfeinsten: Lampen beleuchten zum Beispiel nicht nur die Umgebung, sondern haben auch eine unterschiedliche Helligkeit, die beim Näherkommen zunimmt und den Spieler sogar blenden kann. Auch das Zerschießen von Lichtquellen ist teilweise möglich, was besonders beim Deathmatch vollkommen neue Taktiken ermöglicht. Einen witzigen Ausrüstungsgegenstand gibt es in diesem Zusammenhang auch noch: die Taschenlampe. Statt wie sonst üblich den gesamten Raum zu beleuchten, funktioniert diese wie im richtigen Leben – es wird nur ein kleiner Kreis der Umgebung beleuchtet. Dunkle Passagen im Level bekommen dadurch einen ganz eigenen Reiz.

Der Level-Editor

In den ersten Versionen von Unreal wird der Editor leider noch nicht enthalten sein. Doch so, wie sich die Beta-Version des Editors präsentierte, lohnt sich das Warten auf jeden Fall. Selbst die komplexen Level von Unreal lassen sich in relativ kurzer Zeit zusammenstricken. Große Hilfe dabei ist eine Preview des gerade in Arbeit befindlichen Abschnitts, die in Echtzeit berechnet wird. Jedes Austauschen einer Textur oder Hinzufügen einer Lichtquelle kann man sofort überprüfen, ohne den Level erst neu zu kompilieren.

Auch an Tempo läßt der Editor nichts zu wünschen übrig: Selbst die größten Missionen brauchen zum Kompilieren selten mehr als zwei Minuten. Die selbstgebauten Level kann man im Internet zur Verfügung stellen. Durch eingefügte Doorways kann der Spieler dann von einem Level im Internet in einen anderen gelangen. Epic hofft, daß sich dadurch eine ganze Unreal-Welt ergibt, die sich über viele verschiedene Server erstreckt.

Ein Konzept, in dem eine Menge Potential steckt. Insbesondere wenn man bedenkt, daß bis jetzt die pfiffigsten Ideen beim Leveldesign meistens von engagiert tüftelnden Usern kamen und nicht von den Entwicklern selbst.



Jay Willbur, der Chefprogrammierer von Unreal, hat bereits manchem indizierten Klassiker des Genres auf die Sprünge geholfen.

Dieser Tatsache trägt der Unreal-Editor Rechnung, indem er größtmögliche Freiheit beim Hinzufügen neuer Gegenstände bietet. So soll es relativ problemlos möglich sein, in einen neuen Level nicht nur neue Texturen einzubinden, sondern auch neue Waffen und neue Monster ins Leben zu rufen.

Insgesamt macht Unreal den Eindruck, dem indizierten Spitzenreiter unter den First-Person-Ballerspielen durchaus paroli bieten zu können. Aber Sierras Half-Life hat da sicher auch noch ein Wörtchen mitzureden. (tk)

UNREAL – FACTS

- **Hersteller:** Epic
- **Genre:** 3D-Shooter
- **Termin:** Mai '98
- **Besonderheiten:** Viele Secrets lassen sich nur finden, wenn man bestimmte Gegner verschont. Außerdem gibt es einen extrem leistungsfähigen Editor.

Die Rückkehr des Wächters

Zu 8-Bit-Zeiten sorgten selbst grafisch minimalistische Spiele wie Geoff Crammonds »Sentinel« für nervenzerfetzende Spannung. Frohe Kunde aus England: Der denklastige Wächter kehrt noch in diesem Jahr in einer gründlich modernisierten PC-Fassung zurück.



Roboter, wechsel dich: Im Hintergrund lauert der Sentinel auf seiner Bergspitze.

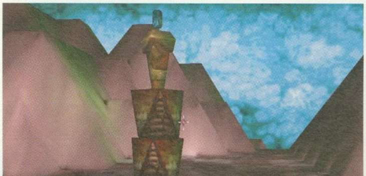
Vor 13 Jahren war die Welt noch in Ordnung: Eine Handvoll 8-Bit-Rechner tummelten sich auf den Tischen der Spielefans, und nur langsam dämmerte am Horizont die Ära von PC, Amiga und anderen 16-Bittern. Grafik-Beschleunigungskarten gab es keine, RAM-Erweiterungen sowieso nicht, und statt riesiger Festplattenmoloche gab man sich noch mit wenigen 100 KByte fassenden Disketten zufrieden – natürlich im heute fast ausgestorbenen 5,25-Zoll-Format. 99 Prozent aller Titel erfreute die Herzen der Käufer mit zweidimensionaler Grafik, nur zaghaft wagten sich manche Spiele in die dritte Dimension.

»The Sentinel« brachte mit einem Schlag echte 3D-Grafik in die 64 KByte Hauptspeicher des Commodore 64, die das Spiel sich obendrein noch mit dem Betriebssystem teilen mußte. Um so erstaunlicher mutet die Anzahl von 10 000 verschiedenen Leveln an, die durch eine pfiffige Kombination mathematischer Formeln beschrieben wurden und so im winzigen RAM Platz fanden. Erdacht hatte sich das Ganze kein Geringerer als Geoff »Grand Prix 2« Crammond. In den 80er Jahren programmierte er bereits die 3D-Rennsimulation »Revs«, die durch ihren Realismus für Begeisterung unter den 64er-Jüngern gesorgt hatte.

Auf dem Wachturm

Auf den ersten Blick wirkte die karge Landschaft des Denkspiel-Klassikers eher abschreckend: Endlos anmutende Kombinationen von grauen, schwarzen und grünen Polygonen, die wilde und zerklüftete Gebirge auf den freudig flimmernden Fernsehbildschirm warfen – Monitore galten damals noch als sündhaft teurer Luxusartikel.

Ähnlich bizarr wie die Umgebung erschien das Spielprinzip: Sie verkörpern ein Geistwesen, das den Sentinel auf der Spitze des bergigen Areals »absorbieren« muß. Dazu erschaffen Sie einen Roboter auf einer Ebene über dem aktuellen Standpunkt und wechseln in ihn über. Der zurückgelassene Blechkamerad wird sozusagen aufgezogen, dadurch gewinnen Sie Energie für den nächsten. Zusätzlich sind über das Gebirge Bäume und Felsblöcke verstreut, die Sie ebenfalls energiegewinnend auflösen oder als Trittleiter benutzen können. Dem wachsamen Sentinel entgeht Ihr Treiben natürlich nicht: Er dreht sich langsam um die eigene Achse und scannt unaufhörlich die Umgebung ab. Erfaßt er Sie mit seinem unsichtbaren Abtaststrahl, entzieht er Ihnen Stück für Stück Ihre Energie. Für besonderen Nervenkitzel sorgen solche Welten, in denen neben dem Sentinel noch seine Helfershelfer, die Sentries, ihre Fühler nach vorwitzigen Robotern ausstrecken.



Mühsam ernährt sich das Eichhörnchen: Auf zwei Felsbrocken wartet ein neuer Roboter auf die Übernahme.

An dieser Grundidee wird in »Sentinel Returns« so gut wie nichts geändert. »Nichts am Original-Sentinel war richtig schlecht«, erklärt Produzent John Cook von Entwicklerteam no-name Games. »Allerdings werden wir ein paar kleinere Haken und Ösen abschleifen. Da wäre zum Beispiel die recht steile Lernkurve, die wir etwas entschärft haben. Aber keine Angst, im späteren Spielverlauf gibt es immer noch Welten, die selbst die schwersten Level des Vorgängers übertreffen werden. Außerdem haben wir eine Netzwerkoption eingebaut.«

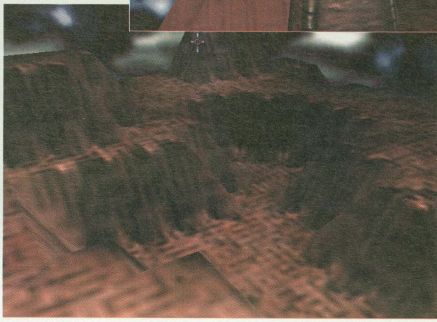


◀ Auch das einzige Menü im Spiel erscheint im surrealen Ambiente.

Sentinel im Netzwerk? Wie soll das denn funktionieren? »Mehrere Leute können nun miteinander wetteifern, einen Level als erster zu beenden – und sie können sich auch gegenseitig abtasten und sich Energie entziehen.«



▲ Geschafft! Vom Ausguck des besiegten Sentinel ...



◀ ... haben Sie eine schöne Übersicht des aktuellen Levels.

Alles beim Alten?

Ganz klar, daß vor allem die blockartige Grafik des angejahrten Ur-Sentinel kräftig aufpoliert wird. Besitzer einer 3Dfx-Karte dürfen sich freuen: Mit einem solchen Rennpferd unter der Tower-Abdeckhaube wirkt die Umgebung surreal wie selten in einem Spiel. Verwaschene, fremdartig schillernde Wolken ziehen über Regionen hinweg, die den vier altertümlichen Elementen Erde, Feuer, Luft und Wasser nachempfunden sind. Im fünften und letzten Szenario, The Void genannt, sollen Sie dem Sentinel im allesentscheidenden Duell gegenüberstehen. Das soll auch mit allen anderen 3D-Grafikkarten klappen, doch vorerst nur in einer softwareberechneten Landschaft.

Aber wird dann die bedrohlich klaustrophobische Stimmung des Vorgängers noch gewahrt, wenn man sich in rasendem Tempo um sich selbst drehen kann? »Ja, denn wir haben absichtlich die Scroll-Geschwindigkeit verringert«, antwortet John. »Schließlich handelt es sich nicht um ein schnelles Ballerspiel. Wenn Du merkst, daß der Sentinel Dich scannt und Dir langsam die Energie abzieht, entsteht doch gerade die beklemmende Nervosität: Du drehst Dich langsam, voll Panik, um die eigene Achse, weil Du einen Fluchtweg, einen Baum, irgend etwas suchst, um Dich zu retten. Ein scroll-superschnell-überall-hin-Effekt hätte dieses Gefühl doch total eliminiert.«

Dazu sorgen Geräusche im dreidimensionalen Q-Sound-Format dafür, daß der Sentinel Ihnen buchstäblich im Nacken sitzt. Das Remake besitzt sogar einen bedrohlichen Soundtrack, komponiert von John Carpenter. Moment, ist das *der* John Carpenter? »Ja, und das kam so: Bei einem Mittagessen mit einigen Entwicklern meinte ich, daß John Carpenter nur deshalb Filme macht, weil er dann die Musik dazu schreiben kann«, erinnert sich John. »Ein Kollege mit ein paar guten Verbindungen nach Hollywood hörte das und stellte den Kontakt her. Und das beste an der Sache: Carpenter sagte 'Ja!'«



Jetzt schnell herüberwechseln, bevor Ihr Gegner auf Sie aufmerksam wird.

Die 666 Welten

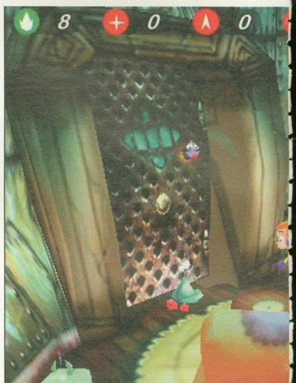
Insgesamt 666 Level gibt es in Sentinel Returns zu erforschen. Je nachdem, welche Menge an Energie Sie am Ende absorbiert haben, springen Sie einen bis vier Level weiter. Das Original konnte gar mit der fünfzehnfachen Anzahl an verschiedenen Welten aufwarten, doch dazu John Cook: »10 000 Level klingen sicherlich mächtig imposant, doch die mußte man nicht alle schaffen, um das Spiel zu beenden. In Wirklichkeit konnte ein geübter Spieler dem Treiben des Sentinel schon nach rund 500 Leveln ein Ende setzen. Glaubt mir – ich habe das Spiel zweimal durchgespielt, so ein großer Fan war ich. Und dann das Finale: Ich hatte natürlich eine monumentale Grafik erwartet, doch was passierte? Es ging einfach wieder mit dem ersten Level los. Mächtig erregt rief ich Geoff Crammond an und verlangte von ihm eine Erklärung dafür. Seine Antwort war klassisch: Du hast es durchgespielt? Ich dachte nicht, daß jemand so verrückt sein würde.« (ra)

SENTINEL RETURNS – FACTS

▶ **Hersteller:** no-name games/ Psygnosis
▶ **Genre:** Denkspiel
▶ **Termin:** Sommer '98
▶ **Besonderheiten:** Remake eines der besten 8-Bit-Spiele aller Zeiten; fünf unterschiedliche Szenarien in 3D-beschleunigter Grafik; Musik komponiert von Kult-Regisseur John Carpenter; 666 Level samt Mehr-Spielervarianten.



GUTES MUSS NICHT ENGLISCH SEIN



Lange genug hat Frankreich mit dem Klischee gelebt, daß es vor allem gutes Essen und schöne Frauen zu bieten hat. In einer großangelegten Offensive will Infogrames beweisen, daß dort auch prima Computerspiele gedeihen können.

Die inzwischen auf rund 750 Angestellte angewachsene Spielefirma Infogrames brennt vor Ehrgeiz. In ihrem quirligen Hauptquartier in Lyon konnten wir uns davon überzeugen, daß die »Grande Nation« für die nähere Zukunft im Kampf gegen die etablierten Marktführer aus den USA gut gerüstet ist. Wir begutachteten ein abgedrehtes Action-Adventure um einen Weltraumzirkus, ein Herz voller Verspätungsschmerz und einen Aufguß des Klassikers »Gauntlet«, der mit zahlreichen Verbesserungen und neuen Ideen aufwartet.

Zirkusleben: Space Circus

Bisher allen Preview- und Vorberichtsspähern entgangen ist das Programm »Space Circus«, welches sich mit riesigen Schritten seiner Vollendung nähert. Das Szenario ist wirklich ungewöhnlich: Ein abgetakelter Zirkus, der mit seinen schrottreifen Raumschiffen durch die Weiten des Alls schippert, schwebt in höchsten Nöten!

Da wäre zum Beispiel dieser hohe Kredit von der intergalaktischen Bank, der dringend zurückgezahlt werden muß. Und in naher Zukunft neigen Kreditinstitute dazu, ihre Forderungen mit handfesten Argumenten zu untermauern. In diesem speziellen Fall soll eine handliche Zeitbombe helfen, die Zahlungsmoral des Schuldners zu verbessern. Außerdem ist die Zahl der Zirkusattraktionen nicht gerade unüberschaubar. Und ohne vorzeigbare Skurrilitäten wird es wohl kaum möglich sein, das Zelt in ausreichendem Maße zu füllen. Zwar sind auf allen möglichen Planeten die ungewöhnlichsten Urviecher vorhanden, aber da gibt es noch diesen gut organisierten Konkurrenzzirkus, der die üble Angewohnheit hat, diese unserem Zirkus stets vor der Nase wegzuschnappen. Keine Urviecher, keine zahlenden Zuschauer, kein Geld, Bombe geht hoch, adieu, du schnödes Universum. Starshort, ein hutzeliger Gnom mit magischen Kräften, wird deshalb vom Zirkusdirektor auf die Lösung aller Probleme angesetzt.



An gewissen Stellen im Spiel fährt die imaginäre Kamera weit zurück. Dann wird besonders deutlich, was die leistungsfähige 3D-Engine alles kann. (Space Circus)

Sieben große Planeten mit mehreren Kontinenten bieten mehr als genug Potential für abgehobene Typen, phantastische Monster und knifflige Puzzles. Größtmögliche Bewegungsfreiheit und nichtlineare Abfolge der Geschichte sind für die Designer äußerst wichtig. Starshort wird zwar kein Inventory besitzen, aber ansonsten alles mögliche vollbringen können: laufen, springen, schwimmen sowie mit kleinen Sternen herumschießen. Außerdem wird er noch von zwei weiteren Zirkusangestellten begleitet: einer kleinen, lebenden Rakete, die Starshort das Fliegen ermöglicht und einem undefinierbaren Etwas, das noch am besten als Gesicht auf Rädern bezeichnet werden kann. Dieses Gesicht gilt als sehr weise und wird in schwierigen Situationen sicher den einen oder anderen Tip auf Lager haben.

Die leicht makabre Erzählung führt »Kleinstern« an so manch eigenartigen Ort. Weltraumfriedhöfe mit den Überresten von amerikanischen und russischen Raumschiffen gehören ebenso dazu wie riesige Waffenmärkte. Außerdem merkt man den Entwicklern ihre Vertrautheit mit der Spielszene deutlich an. Vorbild für Xavier Schon, den Projektleiter, war unter anderem das Programm »Little Big Adventure«. Eine gewisse Ähnlichkeit ist denn auch zu bemerken, wobei Space Circus aber eindeutig die bessere Grafik-Engine und eine schrillere Hintergrundgeschichte besitzten wird. Außerdem ist sogar ein geheimer Level geplant, der eine Persiflage auf id's berühmten 3D-Shooter darstellen soll.

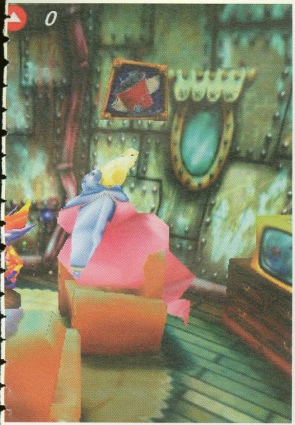
SPACE CIRCUS – FACTS

- **Hersteller:** Infogrames
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** Juni '98
- **Besonderheiten:** Ausgefallene Story; sehr gute 3D-Engine; über 300 Charaktere und große Spielwelt.

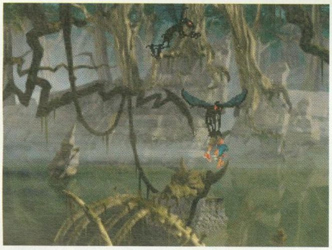
Langlebig: Heart of Darkness

Es gibt Programme, auf die wartet man ein halbes Kanarienvogelleben. Musterbeispiel dafür ist »Heart of Darkness«. Im Frühjahr 1995 wurde es erstmals als »fast fertig« angekündigt, inzwischen sind wir drei Jahre weiter und harren immer noch tapfer aus. Mit ein Grund für die große Verzögerung war das kleine Team, lediglich fünf Programmierer beziehungsweise Designer sind insgesamt dabei; außerdem zogen sie häufig um. Waren die Spielrechte zuerst bei Cryo, erfolgte bald darauf ein Wechsel zu Virgin, bevor sich die Jungs dann erst bei Infogrames so richtig wohl fühlten. Aber die französische Version liegt jetzt wirklich in den letzten Wehen, und an der deutschen Übersetzung wird bereits mit Hochdruck gearbeitet.

Wer zum ersten Mal davon hört: In Heart of Darkness geht es um einen kleinen Jungen namens Andy, dessen Hund entführt wird. Andy schwingt sich in sein selbstgebasteltes Raumschiff und düst den Entführern hinterher. Nach



Diese schwergewichtige Primadonna ist nur eine von vielen kuriosen Charakteren, denen Starshort auf seiner Reise begegnen wird. (Space Circus)



Im Kampf gegen die gemeinen Hundeentführer hat Andy eine kleine Schlappe erlitten. (Heart of Darkness)

der Landung auf einem fernen Planeten versucht er dann in der Manier der Vorgängerprogramme »Flashback« und »Another World«, furchterregenden Schattenwesen zu folgen und zu verhindern, daß aus seinem Haustier Dosenfutter wird. Auf acht Leveln und einem Bonuslevel schießt er mit seiner Laserkanone oder magischen Bällen um sich, erklettert Felswände und verschiebt Steine. Die Grafik ist

HEART OF DARKNESS – FACTS

- **Hersteller:** Infogrames
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** Juni '98
- **Besonderheiten:** Abwechslungsreiche Level, in denen sogar die Hintergrundgrafik ins Spiel einbezogen wird. Aufwendige Cutscenes; filmreife Hintergrundmusik.



▲ Eine Horde Wölfe riecht Menschenfleisch, aber die Party will es nicht hergeben. (Hexplore)

sehr zeichentrickähnlich, die Gegner fein animiert und die einzelnen Spielstufen abwechslungsreich. Besonderen Wert haben die Programmierer auf die Cutscenes gelegt, die nach jedem Level eingespielt werden und die Geschichte weiterspinnen. Der Komponist Bruce Broughton, im Filmgeschäft kein Unbekannter (»Silverado«; »Leon der Profi«; »Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft«), sorgt für einen hörenswerten Soundtrack.

Gauntlet lebt: Hexplore

In einem unübersichtlichen, ehemaligen Fabrikgebäude mitten in Lyon sitzen einige besonders kauzige Spieleentwickler. »Héliovisions« nennt sich die verschworene Truppe. Allzu gern fordern sie harmlose Journalisten auf, doch einmal bei einem »indiziertem Spiel« gegen sie anzutreten. Und nur mit Mühe können Sie ein schadenfrohes Grinsen unterdrücken, wenn die armen Wichte dann gnadenlos eingeseift werden. Oh Volker, wie haben wir Dich vermißt! Sein eigentliches Lebensziel sieht dieser Haufen aber in der Entwicklung von guten Spielen. Ihre erste große Arbeit werden sie in Bälde mit »Hexplore« abliefern. In dieser Mischung aus Rollen- und Actionspiel führen Sie McBride, einen muskelstrotzenden Helden, durchs finstere Mittelalter zur Zeit der Kreuzzüge. Im Kampf gegen einen obskuren Zauberkundigen, der nichts weniger mag als gutgelaunte Menschen, ist dieser Abenteurer aber auf die Hilfe von bis zu drei Mitstreitern angewiesen. Diese können aus ebensovielen Berufssparten angeworben werden. Der Bogenschütze besitzt als einziger die Fähigkeit, durch enge Spalten zu schlüpfen; Kämpfer bestechen durch ihre viehische Kraft und Magier selbstverständlich durch ihr Repertoire an hilfreichen Angriffszaubern.

Zunächst aber beginnt McBride sein Abenteuer allein. In einer frei in alle Richtungen verschieb- und drehbaren 3D-Landschaft erkundet er isometrische Wälder, Höhlen und Städte, immer auf der Suche nach neuen, besseren Waffen, eventuellen Gesinnungsgenossen und Hinweisen



Auch diese kleine Armee von Kreuzrittern ist auf unsere Helden nicht gut zu sprechen. (Hexplore)

zur Lösung der anstehenden Aufgaben. Das ursprünglich als Nachfolger zu Gauntlet geplante Programm mußte diesen Titel wegen Lizenzschwierigkeiten mit Atari wieder abgeben, und das ist auch gut so. Denn in Hexplore scheint viel mehr zu stecken als stumpfsinniges Abschlachten von Monsterhorden. Immer wieder wird McBride während seiner Abenteuer auf kleine Rätsel treffen, die gelöst werden wollen. In den zehn verschiedenen Spielstufen kann er sich außerdem auf bis zu 42 Karten großen Welten frei bewegen. Anfangs ist alles von dem aus Echtzeit-Strategiespielen bekannten schwarzen Schleier bedeckt, der aber mit zunehmender Erkundung weicht und den Blick auf die bisher erkundete Welt freigibt. Sie ist nicht besonders spektakulär geraten, aber die einzelnen Programmteile wirken sehr durchdacht und gut aufeinander abgestimmt. (uh)



Noch lächeln sie freundlich. Später dann, bei einer Runde »indiziertes Spiel«, zeigten uns die Héliovisionäre um Chef-Programmierer Denis Dufour (mitte vorn) ein anderes Gesicht.

HEXPLORE – FACTS

- **Hersteller:** Héliovisions/Infogrames
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** Juni '98
- **Besonderheiten:** Alte »Gauntlet«-Idee grob aufgegriffen, bereichert um Elemente aus dem Bereich Rollenspiel. Quests; Interaktion mit anderen Charakteren; Party-Aufbau.

Gut gebrüllt, Löwe!



Nur das Schild mit dem markanten Löwenkopf deutet darauf hin, daß in diesem Bürokomplex eines der größten Filmstudios der Welt residiert.

Nachschlag zur 007-Preview im letzten Heft: MGM Interactive plant weitere Spiele zu erfolgreichen Filmtiteln.

Warum sind so viele Spiele zu Kinofilmen übelster Schotter? Die Antwort von Ron Frankel, Chef von MGM Interactive: »Einige Hersteller müssen oft so viel für eine Lizenz berappen, daß für das eigentliche Spiel kaum noch Geld übrig bleibt. Andere nehmen ein bereits vorhandenes Spiel und pappen einfach ein paar neue Hintergründe und Objekte dazu, die etwas mit dem Film zu tun haben. Außerdem ist es lebenswichtig, den Schwierigkeitsgrad auszubalancieren: Das Dino-Spektakel »Lost World« sah toll aus, war aber beinhart. Wir haben den Markt genau beobachtet, bevor wir Ende '95 unsere Spieleabteilung eröffnet haben, denn wir wollten die Fehler von Time Warner oder anderen Mitbewerbern nicht wiederholen. Etliche von denen sind damals schon wieder aus Erfolglosigkeit von der Bildfläche verschwunden. Wir sind aber nicht im Geschäft, um Spiele zu Filmen, sondern um tolle Spiele zu machen.«

Starke Worte. Immerhin kann MGM Interactive aus dem Vollen schöpfen: Mit einer Bibliothek von rund 4000 Filmen und über 8200 TV-Episoden des Metro-Goldwyn-Mayer-Imperiums gibt es mehr als genug Material für Computerspiele. Dazu gehören beispielsweise Titel wie »West Side Story«, »Der mit dem Wolf tanzt«, »Platoon« sowie 18 Bond-, fünf Rocky- und neun rosaroter-Panther-Streifen. Neben dem bereits in der letzten Ausgabe vorgestellten 007-Titel »Tomorrow never dies – The next Mission« sind schon zwei weitere PC-Titel bei MGM in der Pipeline: »WarGames« und »Return Fire 2«.

WarGames

Ein Held von der Highschool sorgte 1983 für volle Kinosäle: Computerfreak David Lightman, der bei einer nächtlichen Hack-Orgie nichtsahnend den WOPR-Großrechner der US-Armee ans Modem bekam (WOPR: »War Operations Planned Response«). Dabei hätten ihn Spielenamen wie »Thermonuklearer Weltkrieg« eigentlich stutzig machen sollen – die gibt es 15 Jahre später noch nicht mal beim Internet-Provider nebenan. Nur knapp gelang es David im Film, die amerikanischen Militärs von einem Vergeltungsschlag auf einen simulierten russischen Atomangriff abzubringen.

Damit sich solch ein Debakel nicht wiederholt, nimmt die Regierung den Hacker 20 Jahre später unter Vertrag. Er soll sämtliche Sicherheitslücken eliminieren, doch David vernetzt den angestaubten WOPR mit dem Internet. So sollen die besten Online-Spieler der Welt



◀ Fröhliche Eiszeit: In den zerklüfteten Alpen kommt die 3D-Grafik besonders gut zum Einsatz (War Games).



D-Day '98: Die Truppen der USA landen an der von WOPR besetzten Küste (War Games).



Streß in Asien: Zwischen altehrwürdigen Tempel entfacht ein wildes Feuergefecht (WarGames). ▶



Kellogg's® KICKER -1:0 FÜR DICH!
Hol Dir das starke Fußball-Frühstück und spiel Dich in die Power-Liga.
NEU
KELLOGG'S KICKER ist ein Volltreffer. Mit vielen Getreide-Kohlenhydraten für jede Menge Energie und Ausdauer.
Und exklusiv auf jeder Packung: die Trainingstips der Fußball-Profis. Für eine bessere Technik und Deinen Vorteil im Spiel.
Kellogg's
KICKER
Energiegeladene Getreideringe
aus gesundem Vollkornweizen, Mais und Reis
mit Calcium
mit vielen Vitaminen und Eisen
NEU
Giovane Elber
Tolle Trainingstips
auf der Rückseite
1 Woche Fußball-Training im kicker-Camp gewinnen.
Mit professionellen Trainern kicken – jetzt wird der Traum wahr. Verlost werden 10 Plätze im „kicker Camp" – dem bekannten Jugend-Trainingslager des Sportmagazins kicker.
Bei welchem Verein war Otto Rehhagel vor seinem Wechsel zum 1. FC Kaiserslautern?
COUPON
Lösung
Name
Vorname
PLZ
Ort
Straße
Einsenden an KELLOGG Deutschland, Auf der Muggenburg 30, 28217 Bremen. Einsendeschluß ist der 22.5.98. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
® KELLOGG Company USA © 1998 KELLOGG Company

die Umprogrammierung des Kriegsrechners überprüfen. Doch da wird der Rechen-Opa erst richtig munter, und diesmal gibt er sich nicht nur mit einer einfachen Partie Tic-Tac-Toe zufrieden: Sie müssen rund um den Globus seine Armeen in drei Kampagnen à zehn Missionen schlagen. Ob nach diesen simulierten Gefechten der Ernstfall eintritt, liegt an Ihnen. Die hochauflösende High-Color-Grafik von WarGames setzt voll auf 3D. Anders als bei Echtzeit-Kollegen wie »Total Annihilation« basiert diese jedoch nicht auf einer Draufsicht aneinandergefügter Kacheln, sondern ist komplett aus Vektorzügen aufgebaut. Das schreit natürlich nach einer 3D-Beschleunigerkarte. Doch selbst die Direct3D-Version soll nicht nennenswert langsamer als die 3D fx-Variante sein, so Projektleiter Peter Oliver vom Programmierteam Interactive Studios. Butterweiche Kameraschwenks sorgen für Durchblick, Nebel-, Rauch- und Wettereffekte verschleiern denselben – in sechs verschiedenen Regionen wie den Alpen oder einer Dschungellandschaft. Sie schlagen sich entweder auf Seiten von NORAD, der amerikanischen Zentrale für Luftaufklärung, oder als WOPR persönlich durch Missionen wie der Suche nach verschollenen Wissenschaftlern, einer Eskorte oder der Zerstörung einer gegnerischen Einrichtung. Als Ressource für den Aufbau der insgesamt 50 Einheiten pro Seite dient weder Tiberium noch Latinum, sondern schlicht und ergreifend Geld. An das kommen Sie, indem Sie mit Hackern die globalen Rechennetze anzapfen. Dort gibt es auch ein paar nette Computerviren oder Upgrades für die eigenen Fahrzeuge – lassen Sie sich nur nicht beim Datenklau erwischen. Wenn der US-Geheimdienst der Entwicklung kein vorzeitiges Ende macht, soll WarGames schon im Mai in den Regalen liegen.



◀ Ein Senkrechtstarter nähert sich dem gegnerischen Hauptquartier ...



... und läßt es mit einer wohlplazierten Rakete in einem Feuerball verschwinden (Return Fire 2).

WARGAMES – FACTS	
▶ Hersteller:	MGM Interactive/EA
▶ Genre:	Action-Strategie
▶ Termin:	Mai '98
▶ Besonderheiten:	Offizielle PC-Fortsetzung des '83er Kinofilms; Missionen und Dialoge aus der Feder des Regisseurs und Drehbuchautors.

Return Fire 2

MGM Interactive setzt nicht nur auf Filmkonvertierungen: »Return Fire 2« (RF2) ist der dritte Teil einer Actionreihe, die 1987 auf dem Amiga begonnen hat. Verantwortlich dafür ist das Designerteam Prolific Publishing. Der deutschstämmige Reichart von Wolfshield und sein Kollege Philip Blood haben nicht nur mächtig coole Namen, sondern arbeiten dort gemeinsam Tag und Nacht an RF2.

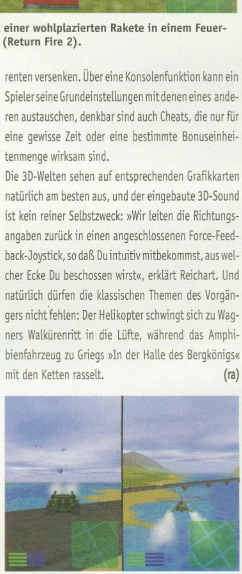


Kein Künstlername: Reichart von Wolfshield ist der Chefdesigner von Return Fire 2.

Die Grundidee ist einfach: Ein Spieler versucht, dem Computer oder menschlichen Kontrahenten eine Flagge zu stibitzen. Wer die zuerst ins Hauptquartier bringt, hat gewonnen. Knifflig wird die Sache, weil jeder Mitspieler nicht nur einen, sondern mehrere Flaggentürme besitzt, von denen aber nur einer den begehrten Stoffetzen enthält. Dazu findet die Wimpeljagd auf insgesamt 50 verschiedenen Karten statt, die bis zu 144 m^2 groß sein können. Jeder Spieler kontrolliert dabei sechs verschiedene Fahrzeugtypen. Mit einem Helikopter sollte man die Umgebung auskundschaften, dann mit einem Panzer die Gegner aus dem Weg räumen und schließlich die Flagge mit einem Jeep ins eigene Lager bringen. Außerdem stehen Ihnen Panzerboote, Senkrechtstarter und Amphibienfahrzeug zur Verfügung. Aber: Sie dürfen immer nur ein Fahrzeug auf einmal steuern. Um in ein anderes zu wechseln, müssen Sie entweder zur Basis beziehungsweise einem Flugzeugträger zurückkehren oder den Untersatz sprengen. Reichart vergleicht das Spiel deshalb eher mit einer Partie Schach, als mit einem Mann-gegen-Mann-Geballer: »Wenn Du eine gegnerische Flagge gesichtet hast, aber gerade nicht im Jeep, sondern im Panzer unterwegs bist, erinnert das Ganze an ein Bauernopfer: Du verlierst zwar eine Figur, aber gewinnst dafür einen strategischen Vorteil.« Philip Blood stimmt zu: »Ein scheinbarer Verlust kann sich oft zu einem spielentscheidenden Ereignis wenden.«

Am meisten Spaß macht RF2 in den zahlreichen Mehrspielervarianten. Hier können per Split-Screen bis zu vier Kollegen an einem PC aktiv werden und in Allianzen zum Beispiel den Flugzeugträger eines Konkurrenten versenken. Über eine Konsolenfunktion kann ein Spieler seine Grundeinstellungen mit denen eines anderen austauschen, denkbar sind auch Cheats, die nur für eine gewisse Zeit oder eine bestimmte Bonuseinheitenmenge wirksam sind.

Die 3D-Welten sehen auf entsprechenden Grafikkarten natürlich am besten aus, und der eingebaute 3D-Sound ist kein reiner Selbstzweck: »Wir leiten die Richtungsangaben zurück in einen angeschlossenen Force-Feedback-Joystick, so daß Du intuitiv mitbekommst, aus welcher Ecke Du beschossen wirst«, erklärt Reichart. Und natürlich dürfen die klassischen Themen des Vorgängers nicht fehlen: Der Helikopter schwingt sich zu Wagners Walkürenritt in die Lüfte, während das Amphibienfahrzeug zu Griegs »In der Halle des Bergkönigs« mit den Ketten rasselt. (ra)



Zwei Ansichten, ein Ereignis: Ein Spieler-Duo beharkt sich im Splitscreen-Modus (Return Fire 2).

RETURN FIRE 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	MGM Interactive/ Electronic Arts
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	Sommer '98
▶ Besonderheiten:	Ausgefeilte Mehrspielermodi; strategischer Wechsel zwischen Luft-, Boden- und Wasserfahrzeugen; Klassik-Klänge im Hintergrund.

Aktuell


1000 Meilen virtuelles Terrain erwarten Euch ...
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
NEW WORLD COMPUTING
A divison of The 3DO Company
Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN
Die Legende ist zurückgekehrt.
Euer Weg ins Land der Magie!
WWW.UBISOFT.DE
©1998, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: René Wingerath, Monheim am Rhein

Preview: Dune 2000

SPICE UP YOUR LIFE



Bei der Neuauflage von »Dune 2« gibt sich Westwood mächtig Mühe. Neben einem umgekrempelten Äußeren warten noch viele weitere Überraschungen auf den Spieler.

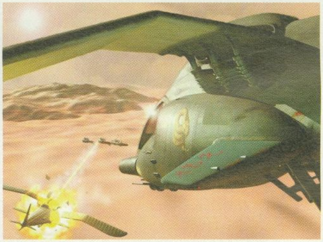
Mit dem 1992 auf vier Disketten erschienenen »Dune 2« legte Westwood den Grundstein für das Genre der Echtzeitstrategiespiele. Diese Umsetzung von Frank Herberts »Wüstenplanet«-Romanen erlebt bald mit »Dune 2000« ein Remake voller grafischer und spielerischer Verbesserungen. Ein Test könnte schon nächsten Monat in PC Player erscheinen; diesmal haben wir Detailinfos und neue Bilder für Sie auf Lager.



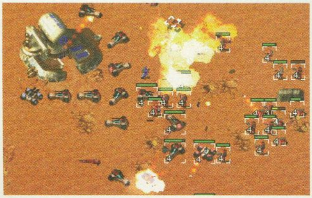
Hier sehen Sie die ersten Höhenstufen, welche neu in Dune 2000 implementiert werden.

Ohne Spice kein Preis

Wie schon bei Dune 2 gilt das einzige Bestreben der Ernte des sogenannten Spice, einer raren Substanz, die nur auf dem Wüstenplaneten Arrakis in karger Dünenlandschaft wächst. Die drei konkurrierenden Häuser Atreides, Ordos und Harkon machen sich gegenseitig mit starker Kriegsmaschinerie das Leben schwer, um die Spice-Reserven für sich zu reklamieren. Das passiert in der bekannten Weise aller Echtzeitstartegiespiele: Briefing, Lagerbau, Ernte, Gegner überrollen. Hierbei wurden die althergebrachten Missionen des Urvaters teilweise übernommen, allerdings mit diversen Feinabstimmungen und Veränderungen. Zum Beispiel leiten nun schnuckelige Filmsequenzen jeden neuen Auftrag ein und führen die leicht modifizierte Hintergrundgeschichte weiter. Außerdem haben neutrale Randgruppierungen wie Händler oder Schmuggler Einfluß auf das Spielgeschehen. Insgesamt stellen die feindlichen Einheiten mit ihrer aufgemotzten künstlichen Intelligenz ein ganz anderes Gegnerkaliber dar als die noch recht tumben Vorfahren. Der Fortschritt schließt natürlich ebenso Ihre eigenen Mannen mit ein. Diese dürfen Sie jetzt zu Gruppen zusammenfassen und jeder einzelnen spezifische Befehle gegeben. Neben der Qualität der neuen Truppentypen, erhöhte Westwood auch deren Quantität. So gibt es nun Stealth- und Saboteur-Einheiten (deren Namen wohl selbsterklärend sind), die für eine Steigerung des taktischen Moments sorgen. Den gleichen Effekt hat die überarbeitete Landschaftsdarstellung, die nun auch verschiedene Höhenstufen verzeichnet.



Sowohl die Missionbriefings als auch die Hintergrundgeschichte gibt Dune 2000 in gerenderten Zwischensequenzen wieder.



Das wilde Gewusel beim Überfall auf die gegnerische Basis erinnert stark an Command and Conquer-Angriffsstrategien.

Wüste Grafik

Immer wieder heißt es, Schönheit käme von innen. In der Beziehung will Westwood jedoch lieber auf Nummer Sicher gehen. Dune 2000 verfügt sowohl über eine neue Musik- und Geräuschkulisse, als auch über völlig überarbeitete Grafik. So hat das Benutzerinterface beispielsweise nichts mehr mit den versandeten Menüs des Dünenveteranans zu tun. Die Einheiten hingegen blieben sich im großen und ganzen treu, ihr Aussehen entspricht lediglich, wie der Rest des Spiels, dem angemessenen SVGA-Outfit. Bei hohen Auflösungen bietet Dune 2000 neben der gewohnten 256-Farben-Palette erfreuliche 16-Bit-Farbtiefe. Herzhafte Explosionen distanzieren die Wiedergeburt des Wüstenplanets mit durchsichtigem Rauch und spaßig fliegenden Trümmerstücken merklich von dem Bitmap-Look des Vorgängers. Natürlich gibt es auch eine Netzwerkunterstützung für Multiplayerspiele im LAN und Internet. (vs)

DUNE 2000 – FACTS

Hersteller:	Westwood
Genre:	Echtzeit-Strategie
Termin:	Juli '98
Besonderheiten:	Aufgepeppte Version von Dune 2; neue Einheiten mit verbesserter KI; aufwendige Grafik.



Wechselnde Gastkommentatoren aus der Spieleindustrie äußern sich zu aktuellen Themen. Diesen Monat ist ablästern angesagt: Designer Jeffrey Fiske (»Lords of Magic«) rümpft die Nase über Echtzeit-Strategiespiele.

Praktisch jedes rundenbasierte Strategiespiel bietet ein weitaus tiefgründigeres Vergnügen, als dies bei sämtlichen Echtzeit-Strategiespielen der Fall ist. Selbst wenn ich gegen den fanatischsten »Command & Conquer«-Veteran antrete – vorausgesetzt, er hat noch niemals zuvor ein rundenbasiertes Strategiespiel gesehen – besiege ich ihn mit Leichtigkeit innerhalb einer Viertelstunde. Er wird fälschlicherweise annehmen, daß ich geschummelt habe, dabei mache ich mir nur die Erfahrungen rundenbasierter Strategiespiele zunutze.

Die sogenannte »Künstliche Intelligenz« eines jeden Echtzeit-Strategiespiels ist nämlich geradezu lächerlich gering. Diese »Künstliche Dummheit«, wie ich sie nenne, macht es erforderlich, daß der Computer zumeist von Anbeginn an über gewaltige Vorteile verfügt wie etwa eine mächtige Übermacht an Truppen und Ressourcen. Darüber hinaus besitzt der Computer den Vorteil, daß er binnen Sekundenbruchteilen seinen sämtlichen Einheiten Befehle erteilen kann – selbst wenn sie auf der gesamten Karte verstreut sind. Ich dagegen muß mich da natürlich auf die Einheiten beschränken, die ich auch auf dem Bildschirm sehe. Dazu kommt, daß ein Großteil der CPU-Bedenkzeit in einem Echtzeit-Strategiespiel dafür draufgeht, das (zumeist auch noch schlechte) Pathfinding zu berechnen, so daß für die Künstliche Intelligenz kaum noch Ressourcen übrig bleiben.

> Die sogenannte Künstliche Intelligenz eines jeden Echtzeit-Strategiespiels ist geradezu lächerlich gering.

Rundenbasierte Strategiespiele dagegen werden in aller Regel von weitaus anspruchsvolleren Benutzern bevorzugt, die ein ausgereiftes und intelligentes Spielprinzip jedem noch so marktschreierisch angepriesenen optischen Humbug vorziehen. Dem versierten Spieler wird es auch wenig ausmachen, auf den Zug des Rechners zu warten, denn im Gegenzug bekommt er einen Gegner vorgesetzt, für den das Wort »Künstliche Intelligenz« nicht nur eine leere Floskel ist. **(Jeffrey Fiske/md)**





Jeffrey Fiskes jüngstes Designwerk ist das Sierra-Strategiespiel Lords of Magic.

KURZ NOTIERT

➔ Populous 3 verschiebt sich laut Bullfrog auf den Herbst 1998.

➔ Robyn Miller, Miteigentümer von Cyan Software (Myst, Riven), gründet eine Filmfirma namens Land of Point. Gemeinschaftliche Projekte sind in Planung.

➔ Der Laserdisc-Oldie Dragon's Lair erscheint nun auch auf DVD. Dabei werden Sie mit MPEG2-Grafik und AC3-Sound verwöhnt.

➔ Im Jazz-Jackrabbit-2-Test (4/98) ist uns ein kleiner Fehler unterlaufen: Das Programm ist natürlich von Epic im Vertrieb von Project Two. Ein Level-Editor wird in der Verkaufsversion auch enthalten sein.

➔ Eidos hat die Filmrechte zu Tomb Raider an Paramount lizensiert.

➔ Wer sich lieber um den weißen Sport kümmern will, liegt im April bei Blackwoods Tennis Manager richtig.

➔ In Biing 2 vereinen Reline im heißen Sommer wieder schlüpfrige Optik mit hammerhartem Wirtschaftsmanagement.

➔ Für 40 Mark erhalten Sie den Hexmaker von der Virtual Corporation und Ubi Soft. Damit lassen sich Level für Hexen 2 erstellen.

➔ In der Classic-Budgetreihe von Electronic Arts finden Sie nun für jeweils 40 Mark ATF, KKND, Wing Commander 4 und Syndicate Wars.

➔ Mit Global Domination steigt Psygnosis ins bald heiß umhängte Genre der 3D-Actionstrategie ein. Im Winter kommt das Produkt in den Handel.

RASEN in Deutschland

Können 60 000 Niederländer irren? Diese für unseren Nachbarstaat gigantische Verkaufszahl erbrachte das Programm »A2 Racer«, in dem nach Herzenslust über die größte Autobahn der Niederlande gebrettert wurde.


Auf dem Standstreifen überholen: so macht das Autobahnfahren Spaß. (Autobahn Raser)

Vom Erfolg ermutigt, arbeitet die Softwarefirma Davilex nun an einer deutschen Version namens **Autobahn Raser**. Gegen drei Computerfahrer beginnen Sie ein Rennen kreuz und quer durch unsere blühenden Landschaften: Von Berlin aus über die A24 nach Hamburg, dann Köln und München als nächste Etappenziele und wieder zurück nach Berlin. Daß die Polizei derartigem Treiben nur unwillig zuschaut, wundert nicht. Die größten Probleme bereitet aber das hohe Verkehrsaufkommen. Lkws, Staus und Baustellen, über die sich wohl jeder schon geärgert hat, zwingen zu gewagten Stunts. Auf bekannten deutschen Autobahnstrecken mal so richtig die Sau rauslassen, dürfte vor allem den Erfahrungshorizont von Kleinwagenfahrern erweitern. (uh)

AUTOBAHN RASER – FACTS	
▶ Hersteller:	Davilex
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Mai '98

Galaktische Herrschaft

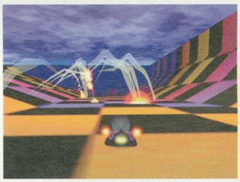

Der Austausch der Raumschiff-Module erfolgt per Mausklick auf die am oberen Bildrand prangenden Icons.

Einen neuen Großangriff auf den Microprose-Klassiker »Master of Orion 2« plant Interactive Magic mit **Malkari**. Im Rundentakt rangeln hier bis zu 40 Mitspieler um die Regentschaft im Weltall. Ganz anders als bei der Genre-Konkurrenz gibt es hier praktisch keinerlei Diplomatie, statt dessen verharrt der Schwerpunkt knietief im taktischen Bereich. Natürlich besiedeln Sie auch das Weltall und treiben die Forschung voran – Ziel allen Strebens ist aber vor allem die Konstruktion einer mächtigen Raumflotte. Sämtliche Schiffsmodule sind jederzeit untereinander austauschbar und stehen dann sofort zur Verfügung. Daher verwandeln Sie in Windeseile Ihren lendenlahmen Transporter in einen kampfstarken Raumkreuzer, um dem Feind Zug um Zug Mores zu lehren. (md)

MALKARI – FACTS	
▶ Hersteller:	Interactive Magic
▶ Genre:	Wirtschafts-Strategie
▶ Termin:	August ´98

LUFTKISSEN STATT AIRBAG

SCI hatte im letzten Jahr mit »Carmageddon – Fahr zur Hölle« einen Achtungserfolg auf dem PC-Spielemarkt. Mit **Xtreme Machine** sollen nun die Stärken des Vorgängers wie gute Spielbarkeit betont und seine Schwächen ausgemerzt werden. Auf einem Luftkissenwagen donnern Sie in drei verschiedenen Rennmodi durch futuristische Kleinstädte. Im ersten Szenario gilt es etwa, Rennstrecken bar jeder Üblichkeit zu gewinnen. Spielart Nummero Zwo ist eine Art Orientierungslauf. In extrem unübersichtlichen Lokalitäten müssen gewisse Wegpunkte vor allen anderen Mitspielern gefunden werden. Und im dritten Modus ist dann Kampf pur nach Art der beliebten 3D-Shooter angesagt. Zahlreiche Extrawaffen machen hier aus zivilen Gleitern wilde Kampfmaschinen.


Die Rennkurse von Xtreme Machine zeichnen sich unter anderem durch ihre phantasievollen Streckenverläufe aus.

Derartige Programme gewinnen natürlich enorm durch menschliche Gegner. Wichtig ist SCI daher die Spielbarkeit per Netzwerk/Internet, wo bis zu acht menschliche Kontrahenten zugelassen werden. (uh)

XTREME MACHINE – FACTS	
▶ Hersteller:	SCI
▶ Genre:	Action-Rennspiel
▶ Termin:	Juni '98



SCHON MAL GEWÜNSCHT, IHR
GAMEPAD
WÄRE EINEFACHER ZU BENUTZEN?



Abe is back!

Zu den ungewöhnlichsten Spielen der letzten Zeit gehört »Oddworld: Abe's Oddysee«. Im Herbst kommt **Oddworld: Abe's Exoddus** heraus, das auf der Grafik-Engine des ersten Abe basiert. Die Schließung der RuptureFarms sorgte dafür, daß den Glukkonen ein paar Rohstoffe für das SoulStorm Brew ausgingen. Die holen sie sich jetzt, indem sie die heiligen Grabstätten der Mudokaner plündern. Ehrensache, daß Abe wieder aktiv wird. Der Held kann durch das Chanten noch mehr Tiere kontrollieren, die GameSpeak wird deutlich erweitert, und die Mudokaner bekommen gleich fünf verschiedene Gefühle verpaßt. Außerdem kann sich Abe nun unsichtbar machen, Maschinen fahren, andere Figuren heilen und mit seinen Furzen Gegenstände zerstören. Ein Oddworld-Ende ist nicht abzusehen. Der »richtige« zweite der auf fünf Teile angelegten Hauptserie ist bereits in Arbeit. »Oddworld: Munch's Oddysee« soll Ende 1999 folgen. Bis dahin hat sich hoffentlich die Hardware brav weiterentwickelt, denn heutige PCs und Spielekonsolen sind für den massiv auf 3D setzenden Titel noch nicht schnell genug. (ra)

ABE'S EXODDUS – FACTS

▶ Hersteller:	Oddworld Inhabitants/ GT Interactive
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	Oktober '98

DIE WELT IST BÖSE

Nicht genug, daß sich die Menschheit in einem Atomkrieg fast vollständig auslöscht – obendrein landen noch ein paar Außerirdische und machen sich daran, die Überlebenden zu unterjochen. Was eigentlich wie eine 08/15-Geschichte klingt, entpuppt sich als Action-Adventure mit leichten Rollenspiel-Elementen. In der allseits beliebten »Diablo«-Ansicht werden Sie in **Alien Earth** aus dem heimatlichen Dorf verbannt und sind Freiwild für die Raksha, wie sich die Aliens nennen. Auch allerlei Mutanten und Kroppzeug wollen nur Ihr Schlechtestes. Doch nicht nur das Überleben steht auf dem Plan: Schaffen Sie es, hinter das Geheimnis der Invasoren zu kommen und die Erde von ihnen zu säubern? Rätsel, Kampfeinlagen und Erkundungen der schön anzusehenden Landschaften sollen für reichlich Motivation sorgen. (ra)



Alien Earth: Lästig mutierte Widersacher lauern auf dem Boden und in der Luft.

ALIEN EARTH – FACTS

▶ Hersteller:	Playmates Interactive
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	April '98

Risiken und Nebenwirkungen



In Adrenix sausen Sie unter anderem durch eine heruntergekommene Großstadt.

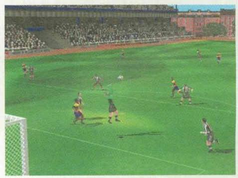
Kommt Ihnen diese Hintergrundgeschichte irgendwoher bekannt vor? Nach diversen Seuchen und atomaren Zwischenfällen fühlt sich in einer fernen Zukunft das Militär dazu berufen, Recht und Ordnung aufrecht zu erhalten. Nebenbei wird kräftig weitergerüstet – man weiß ja nie, wann der nächste Krieg kommt. Dabei wurde die Droge **Adrenix** entwickelt, die die Kampfkraft der Soldaten stärken soll. Dumm nur, daß nach dem kurzen Energieschub ein rascher Tod eintritt. Als der korrupte General Pillermann (kein Scherz, der heißt wirklich so) dessen Verlobte entführt, sieht Scott Griffin rot: Der ehemals linientreue Pilot begibt sich auf einen Rachefeldzug gegen die Unterdrücker. Das macht er in bester »Descent«-Manier und düst mit seinem Gleiter durch 24 verschiedene Missionen. Nette Extras werten den fliegenden Untersatz auf, 25 gegnerische Einheiten wollen ihn schrottreif schießen. Zwar gibt es eine Direct3D-Fassung des Action-Spektakels, doch auch ohne eine Beschleunigerkarte soll die Grafik sowohl hochauflösend als auch schnell sein. (ra)

ADRENIX – FACTS

▶ Hersteller:	Playmates Interactive
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	April '98

EIDOS VOR, NOCH EIN TOR!

Die Fußball-WM naht und erweist sich mal wieder als guter Nährboden für neue Software rund um das Leder. In Eidos' **World League Soccer '98** ringen in zehn Ligen aus Ländern wie Deutschland, England, Italien oder Japan 190 Mannschaften um die ersten Plätze. Die Grafik-Engine, die »mindestens 30 Bilder pro Sekunde« schaffen soll, berücksichtigt Tag- und Nachtwechsel wie auch Wind und Wetter. Dazu schnappten sich die Entwickler den englischen Top-Spieler Les Ferdinand zum Motion-Capturing. Freud und Leid über den Spielverlauf erscheint mittels Texturen-Mapping auf den Spielergesichtern. 3D-Karten werden unterstützt: entweder über Direct3D oder durch Glide-Treiber für 3Dfx & Co. (ra)



Die Grafikengine von World League Soccer '98 zaubert realistisch Licht und Schatten auf den Rasen.

WORLD LEAGUE SOCCER '98 – FACTS

▶ Hersteller:	Silicon Dreams/ Eidos Interactive
▶ Genre:	Sport
▶ Termin:	Mai '98

Aktuell

Subjektiv gegrantelte Polemik pur; frisch gezapft aus der Tastatur des Chefredakteurs.



Wählen Sie UNS!

Sie brauchen bloß laut darüber nachzudenken, einen Trampelpfad in Tümpelnähe anlegen zu wollen – schon haben Sie eine Unterschriftenaktion militanter Krötenschützer an den Hacken. Bürgerinitiativen formieren sich für viele ehrbare Zwecke. Aber wann werden sich endlich die gebeutelten PC-Spieler vereinen, millionenfach eine Petition signieren und damit stolz den Marsch auf Bonn bzw. Berlin antreten? Der Bundeskanzler würde die Unterschriftenliste in Empfang nehmen, schwer betroffen zurücktreten, und es gäbe eine Pressekonferenz mit Schnittchen für alle. Ein verlockender Gedanke.

Jeder Topflappenweber-Verein hat seine Lobby, doch wer kümmert sich im deutschen Bundestag um die Anliegen aktiver Spieler? Sobald mir ein Gönner einen Geldkoffer zur Vorfinanzierung vorbeischickt, gedenke ich jedenfalls mit der UNS (»Union nörgelnder Spieler«) bei der nächsten Bundestagswahl anzutreten. Warum sollten Sie Ihr Kreuzchen bei UNS und nicht bei rivalisierenden Gruppierungen wie den Grauen Panthern, den Schwarzen Witwen oder den Grünen Wochen machen? Um Ihnen einen Vorgeschmack auf unser Programm zu geben, unterbreite ich nachfolgend die ersten geplanten Gesetzesänderungen nach der Machtübernahme von UNS.

§ 08121: Das Recht auf indizierte Spiele

Wollen Sie sich wirklich von ein paar ehrpusseligen Sozialpädagogen vorschreiben lassen, welche Spiele Ihr örtlicher Computerladen ins Regal stellen darf und welche nicht? Schluß damit, wir fordern Spielefreiheit für mündige Bürger. Nachdem es statistisch unbestritten ist, daß Computerspiele weitaus weniger Menschenleben auslöschen als Zigaretten oder Alkohol, kämpft UNS für ein Ende der Repressalien. In einem Land, in dem jeder Erwachsene das Recht auf unbeschwerten Vollrausch hat, sollte es ihm auch möglich sein, an jeder Straßenecke indizierte Spiel kaufen zu können. Sobald unser Gesetz durchkommt, dürfen ehrbare Fachzeitschriften wieder gefahrenlos über indizierte Spiele berichten (in anderen Ländern nennt man das »Pressefreiheit«).

§ 11833: Bundeswehr-Befreiung für aktive Spieler

Neben dem Zivildienst wollen wir eine weitere Form des Ersatzdienstes als Bundeswehr-Alternative einführen. Wer 18 Monate lang historische Strategiespiele und 3D-Shooter im Heimstudium meistert, lernt weitaus mehr über die Vaterlandsverteidigung als beim Grundwehrdienst. Zumal ist der heimische Spiele-Ersatzdienst nicht mit lästigem Matschgerobbe und der Nähe zu vereinzelten rechtsradikalen Spinnern verbunden.

§ 33981: Subventionierung der Online-Kosten

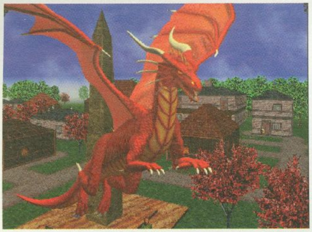
Was haben Spieler eigentlich davon, daß Landwirtschaft und Kohlebergbau subventioniert werden? Herzlich wenig. Um die horrenden Telefonkosten bei reger Nutzung von Internet und Online-Spielen zu dämpfen, fordern wir deshalb die Verstaatlichung der Telekom. Der ganze Laden wird dann aus Bundesmitteln zu Tode subventioniert, bis auch in diesem unseren Lande Ortsgespräche kostenlos sind.

Diese überaus maßvollen und realistischen Vorhaben werden sicher auch Ihre Unterstützung finden. Was haben die üblichen Volks- und Lobby-Parteien Ihnen denn zu bieten? Wählen Sie UNS!

Gez.
Der Generalsekretär

(hl)

MÄCHTIG MAGISCH, DIE SECHSTE



Ein uneingeladener Besucher der besonderen Art macht das Leben der Dorfbewohner spannender. (Might & Magic 6)

Daß sich das Genre Rollenspiel nach langem Siechtum wieder auf dem Weg der Genesung befindet, erkennen Sie spätestens nach einem Blick in unser Special weiter hinten im Heft. Eines der besten Heilmittel wird sicherlich der sechste Teil der **Might &Magic**-Serie sein. Der gute König Roland Eisenfaust, allen Eingeweihten bestens vertraut, ist auf mysteriöse Weise verschwunden und kann von seinem kleinen Sohn Nicolai natürlich nicht ausreichend ersetzt werden. An Ihrer Gruppe heldenhafter Philanthropen liegt es, die Dynastie Eisenfaust in dieser schwierigen Zeit zu stützen. Die Ausmaße der Rollenspiels versprechen uns Außergewöhnliches.

Kämpfe werden wahlweise in Echtzeit oder per Runden-Gemütlichkeit ausgefochten. Über 100 selbständig agierende NPCs und eine gigantische 3D-Spielwelt sollen auf alle Fantasy-Fans eine ähnlich große Anziehungskraft ausüben wie Halteverbotszonen auf Politessen. (uh)

MIGHT & MAGIC 6 – FACTS	
▶ Hersteller:	New World Computing/3DO
▶ Genre:	Rollenspiel
▶ Termin:	Mai '98

COMANCHE 3½



Die neuen Kampagnen führen Sie auch in Schnee und Eis. (Comanche Gold)

Das nächste Produkt aus den Novalogic-Hangars ist **Comanche Gold**. Die Grafikengine wurde überarbeitet und unterstützt nun MMX-Prozessoren und DirectX. Somit ist der Vorgänger der letzte DOS-Hubschraubersimulator der kalifornischen Spieleentwickler. Zusätzliche Animationen und mehr Bodendetails wie Fabriken und Basen machen die 40 neuen Missionen schöner. Vier Kampagnen sind zu absolvieren, eine fünfte gibt es als Bonus dazu. Mehrspieler-Freunde freuen sich besonders über die Möglichkeit, nun per NovaWorld im Internet gegen- und miteinander zu spielen. Die KI haben die Programmierer ebenfalls einer Renovierung unterzogen und machten sie flexibler und hochwertiger. Einen guten Eindruck der Optik erhalten Leser der PC Player plus-Ausgabe, auf deren Cover-CD sich eine selbstablaufende exklusive Demo befindet. (mash)

COMANCHE GOLD – FACTS	
▶ Hersteller:	Novalogic
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	2. Quartal '98

Wenn zwei sich streiten...



In einigen Missionen starten und landen Sie auf dem Deck eines Hubschrauberträgers – alles in Direct3D. (Apache/Havoc)

...freut sich der dritte, und das sind in diesem Falle Sie. Einige ehemalige Digital-Integration- und DID-Mitarbeiter bastlen derzeit unter dem Namen Razorback Studios für Empire an einer Helikoptersimulation mit dem Arbeitstitel **Apache Havoc**. Hier steigen Sie in das Cockpit eines AH-64D »Apache« oder Mil Mi-28N »Havoc«. Beide Vehikel werden als eigenständige Programme der Schachtel beiliegen, eifrige Netzspieler dürfen also direkt gegeneinander antreten. Vier dynamische Kampagnen stehen zur Verfügung, davon eine in Aserbeidschan. Besonderen Wert legen die Designer auf die Wettereffekte; neben Wind und Nebel müssen Sie auch mit Regen und Schnee rechnen. Die funktionierenden Scheibenwischer sind also nicht nur eine Zierde. Razorback hat aber noch weitreichendere Pläne. Das darauffolgende Produkt »Comanche/ Hokum« soll mit diesem kompatibel sein: so sind dann Kombinationen in allen Richtungen möglich. (mash)

APACHE/HAVOC – FACTS	
▶ Hersteller:	Empire Interactive
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	3. Quartal '98

Aufschlag im Netz



Auch im Internet werden Sie gegen menschliche Mitspieler antreten können. (Game, Net & Match!)

Entgegen der vorherigen Ankündigungen werden Sie das im Sommer erscheinende Tennisspiel **Game, Net & Match!** auch direkt im Internet spielen können; bisher war lediglich eine Weltrangliste auf dem Blue-Byte-Server geplant. Dazu haben Sie einen speziellen Online-Charakter, den Sie auch nur dort benutzen können. Je öfter er antritt, desto mehr verbessern sich seine Fähigkeiten. Preisgelder und Ranglistenpunkte werden automatisch heruntergeladen, sobald Sie sich einloggen. Der inoffizielle dritte Teil der »Great Courts«-Reihe wird 3Dfx-Karten unterstützen und kommt im Sommer in die Geschäfte. Hier noch nicht sichtbar sind die Beschleunigereffekte. (mash)

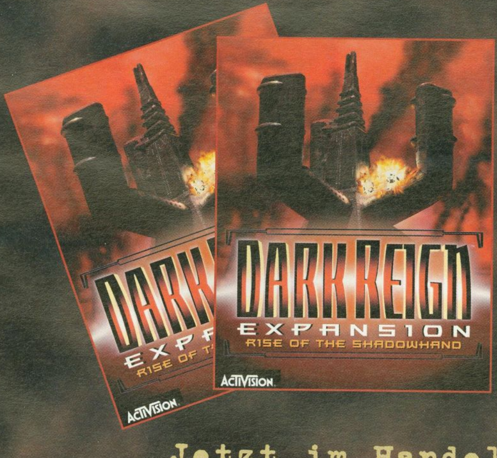
GAME, NET & MATCH! – FACTS	
▶ Hersteller:	Blue Byte
▶ Genre:	Sport
▶ Termin:	Sommer '98

Aktuell



Full House

Die offiziellen Mission Packs!

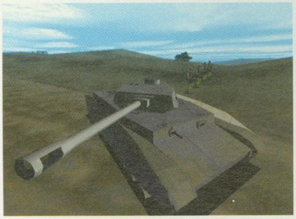


Hexen II
Mission Pack

Dark Reign
Expansion

Jetzt im Handel erhältlich.

Kettenrasseln und Kanonendonner

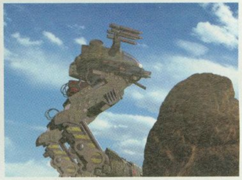


Noch steht die Infanterie im Hintergrund in Reih und Glied... (Panzer Commander)

In den 2. Weltkrieg befördert Sie SSI mit **Panzer Commander**. Auf Seiten der Achsenmächte oder der Alliierten greifen Sie in wichtige authentische Panzerschlachten ein und beeinflussen die dynamischen Kampagnen. Außer dem deutschen »Tiger« befinden sich »Shermans« und russische T-34 im Fuhrpark. Wie bei »M1 Tank Platoon« muß auch der Rest des Zuges kommandiert werden, Ihre Mannen kommen mit steigender Erfahrung besser mit ihren Aufgaben klar. Dank Beschleunigerunterstützung kommen gefilterte Texturen ins Spiel, an den Fahrzeugen sind sämtliche Schäden sofort sichtbar. Je nach Belieben werden technische Unzulänglichkeiten gleich mitsimuliert. Wem die Einzelaufträge und Feldzüge nicht reichen, kann mit dem enthaltenen Missions-Editor eigene Schlachten maßschneidern. **(mash)**

PANZER COMMANDER – FACTS	
▶ Hersteller:	SSI
▶ Genre:	Panzersimulation
▶ Termin:	Juni '98

DER METALISATOR



Ein Metalizer wartet auf Beute, hier als Artwork. (Metalizer)

Nachdem sich herausgestellt hat, daß die ganze Religion Ihrer Vorfahren auf einem Kampfroboter basierte, beschließen Sie selbst, so ein Ungetüm zu führen. Ihr Ziel: Rache an Kulkos, der mit seinen Maschinen Ihren Heimatmond verwüstete. So bauen Sie in **Metalizer** eine Söldnereinheit auf.

Geld verdienen Sie durch das Gewinnen von Schaukämpfen auf dem Planeten Djessala und danach mittels erfolgreichem Durchführen von Aufträgen. Die eigentlichen Gefechte laufen in einer Art Mix aus Runden und Echtzeit ab. Bestimmte Aktionen dauern eine festgelegte Zeit, einige Geschütze laden sich schneller auf als andere, manche Metalizer sind fixer als andere. Während dieser ganzen Prozesse können Sie immer noch eingreifen und die Zeit anhalten. Insgesamt 20 Metalizer und 13 Waffensysteme stehen auf dem Programm. Die 30 Einzelszenarien in den Kampagnen sind in sechs verschiedenen Geländetypen wie Gebirge, Wüste und Eis angesiedelt, für Ihre Truppe suchen Sie die Besten aus insgesamt 50 Piloten mit jeweils eigenen Charaktereigenschaften aus. **(mash)**

METALIZER – FACTS	
▶ Hersteller:	Greenwood Entertainment
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	Mai '98

Aktuell

Drachen, Fallen und Kerker



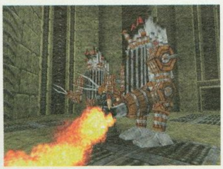
Hätte Baron Sukumvit doch nur nicht die Kontrolle über den Drachen Melkor verloren! Dann würde er nicht die einstmals reiche Stadt Fang bedrohen und auspressen. 17 holde Recken haben schon versucht, ihn zu töten – vergeblich. Als Nummer 18 versuchen Sie ebenfalls Ihr Glück, um die 10 000 Goldstücke einzusacken, die der Baron auf den Kopf des Drachens ausgesetzt hat. **Deathtrap Dungeon** soll nach etlichen Verzögerungen im nächsten Monat erscheinen. Das Programm basiert auf den »Fighting Fantasy«-Büchern des britischen Altmeisters Ian Livingstone. In zehn Leveln schlagen Sie sich mit 55 Monstertypen herum, darunter Orks, Imps, Riesenspinnen und natürlich Drachen. Diesen rücken Sie mit dem Schwert, Musketen und sogar Flammenwerfern zu Leibe. Ihr Repertoire umfaßt aber auch fiese Zaubersprüche; falls keine Waffen mehr im Inventory sind, behilft sich der edle Held mit Händen und Füßen.

Wie der Name schon sagt, sind die Gewölbe mit Fallen gespickt. Natürlich dürfen Sie auch mit mehreren Freunden das Spielareal entern. Grafisch erwarten den Furchtlosen dynamische Lichteffekte dank Beschleunigerunterstützung. Die »Tomb Raider«-ähnliche Außenansicht der Spielfigur soll Übersicht bei den Kämpfen gewährleisten. **(mash)**





Als Gegner stehen im Dungeon des Drachen Melkor Riesenspinnen ... (Deathtrap Dungeon)



... und diese gigantischen Maschinen bereit. (Deathtrap Dungeon)

DEATHTRAP DUNGEON– FACTS	
▶ Hersteller:	Eidos Interactive
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	April '98

Keile im Kombinat



Jetzt alles in einem Pack: C&C 2 – Das Kombinat.

Wer »Alarmstufe Rot« noch nicht hat, kann dies nun mit **Command & Conquer 2: Das Kombinat** nachholen. In der Schachtel finden Sie neben dem zweiten Teil von Westwoods C&C-Serie die beiden Add-on-CDs »Vergeltungsschlag« und »Gegenangriff« – genügend Missionen für Echtzeit-Generäle sind also vorhanden. (mash)

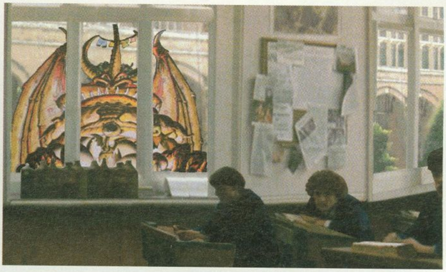
C&C 2: DAS KOMBINAT – FACTS	
▶ Hersteller:	Westwood/Virgin
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Preis:	ca. 130 Mark

Der Sinn der Software

Das englische Katastrophenteam mit dem bekannt schwarzen Humor stürzt sich erneut in die bunte Welt der multimedialen Blödeleien. Nach »Search for the holy grail« schreitet mit **The meaning of life** die Digitalisierung der Monty-Python-Filme weiter voran.

Die erlesenen Schwachsinnigkeiten beginnen nicht erst mit dem eigentlichen Spiel. Kaum ein anderes Handbuch zitiert zum Thema »Festplattenplatz« Oscar Wilde. Auch Statements zum Atomwaffenpotential der Ukraine finden Sie für gewöhnlich nicht in der »Troubleshooting«-Sektion. Das Programm selbst besteht aus Versatzstücken des Filmvorbilds und ist in sieben Zyklen (von der Geburt bis zum Tode) aufgeteilt. In diesen wackeln die sechs Protagonisten und andere dubiose Gestalten skurril animiert über den Bildschirm. Eben so, wie man es aus den Animationssequenzen der TV-Serie »Flying Circus« kennt.

Allein mit der Maus bewaffnet, besteht die Aufgabe des Spielers in diesem Durcheinander darin, den Sinn des Lebens zu entdecken. Ein Klick hier und dort entlockt den Schauspielern diverse Gags, startet kleine Animation oder digitalisierte Original-Filmausschnitte. Des weiteren gibt es zahlreiche Spielchen, wie zum Beispiel die »Shooting Range«. Hier entledigen Sie sich mit einem Fadenkreuz wirklich fürchterlicher Kreaturen. Ebenfalls sehr unterhaltsam ist das »You don't know John«-Quiz. Es geht dabei um die Beantwortung einiger erschreckend sinnloser (dafür aber umso erheiternderer) Fragen. Oder auch die »Live-Organ-Transplantation«-Show, in der Sie mit Hilfe einiger interessanter Haushaltsgeräte Organe aus mehr oder weniger freiwilligen Spendern entfernen. Nach erfolgreicher Beendigung jedes Lebenszylus erhalten Sie einen Gegenstand, der Sie der Erleuchtung näher bringen soll. Auch wenn die meisten Menschen im Allgemeinen reges Interesse am Sinn des Lebens haben, bleibt The meaning of life echten Monty-Python-Fans vorbehalten. (vs)



Erhellende interaktive Suche nach dem Lebenssinn frei nach Monty Python.



Alle Widerlichkeiten des Films finden Sie auch im Spiel.

Unter Tage



Dieses Bild zeigt die grafischen Möglichkeiten bei Piranhas selbstentwickelter Grafik-Engine. (Gothic)

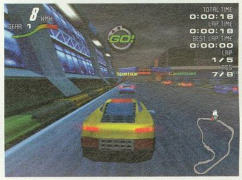
Die neue Firma Piranha Bytes ist ein Ableger von Greenwood Entertainment und ebenfalls in Bochum ansässig. Erstes Produkt ist das Rollenspiel **Gothic**, welches Sie in eine finstere Unterwelt versetzt. Die dort lebenden Existenzen fristen ihr Dasein und müssen Erze schürfen; vom Tageslicht haben sie noch nie etwas gehört. Ihre Aufgabe ist es nun, auszubrechen und herauszufinden, was dies alles zu bedeuten hat. Außer dunklen Verliesen werden Sie also auch die Oberwelt erkunden.

Die Bochumer Programmierer legen besonderen Wert auf ihre selbstentwickelte Grafik-Engine, die im Gegensatz zu vielen 3D-Shootern Flächen in beliebigen Winkeln zuläßt und daher weitaus flexibler ist. Außerdem arbeiten sie nach der Maxime, daß die »ersten 15 Minuten den Spieler fesseln müssen« – ein komfortables Interface samt spannender Story sind also zu erwarten. Der Titel wird voraussichtlich noch vor Weihnachten erscheinen. **(mash)**

GOTHIC – FACTS	
▶ **Hersteller:**	**Piranha Bytes**
▶ **Genre:**	**Rollenspiel**
▶ **Termin:**	**4. Quartal '98**

Hardrock am Ring

Ausgerechnet die letzte Kurve wird Ihnen zum Verhängnis: Mit über 200 Sachen donnern Sie in die stählerne Leitplanke und müssen dann doch etwas tiefer durchatmen. So hart kann das Leben sein in der Welt von **Motorhead**. In düsteren Metropolen fahren Sie hier gegen bis zu sieben clevere Computergegner, die sich vor allem durch Lernfähigkeit auszeichnen; je länger das Rennen dauert, desto besser fahren sie. Beeindruckt hat uns die Frame-Rate: Über 50 Bilder pro Sekunde waren nichts ungewöhnliches.



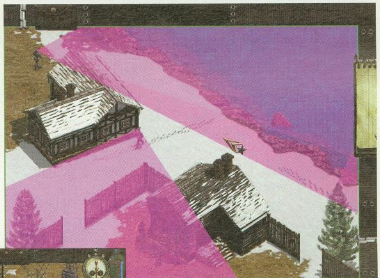
Ultraschnelle Renn-Action; mit Beschleunigerkarte sieht's noch einen Zacken schöner aus. (Motorhead)

Anfangs sind nur zwei Rennstrecken verfügbar, aber im Rahmen guter Ergebnisse wird sich die Palette gewaltig erweitern. Das Programm erinnert mit seiner schnellen Grafik ein wenig an »Ultimate Race Pro«, erbringt aber durch einen Meisterschaftsmodus ein zusätzliches motivierendes Moment. 3D-Beschleuniger werden auf breiter Front unterstützt, aber auch ohne eine solche Zusatz-Hardware kommt Gremlins Gaspedal-Malträtierer gut in Fahrt. **(uh)**

MOTORHEAD – FACTS	
▶ **Hersteller:**	**Gremlin**
▶ **Genre:**	**Rennspiel**
▶ **Termin:**	**Mai '98**

Aktuell

Himmelfahrts-Kommando



Hier lassen wir uns das Blickfeld der Wachsoldaten farbig anzeigen. Zum Anschleichen ideale tote Winkel sind leicht erkennbar. (Commandos)

Das spanische Programmierteam Pyro begibt sich mit **Commandos** hinter feindliche Linien: Ein bis zu sechs Mann starker Söldnertrupp zieht los, um im Zweiten Weltkrieg fleißig zu infiltrieren, sabotieren und detonieren. Jedes Teammitglied verfügt über andere Talente. Das klingt zwar nach einer rundenbasierten Nahkampfübung Marke »Jagged Alliance«, findet aber im Falle von Commandos in Echtzeit statt.

Auch wenn man es der isometrischen Spielfeld-Grafik auf den ersten Blick nicht ansieht, steckt eine handfeste 3D-Engine dahinter. So sind herumstehende Objekte keine bloße Zier, sondern mitkalkulierte Elemente einer 3D-Spielwelt, hinter denen sich Ihre Jungs verstecken können. Das Sichtfeld der Gegner und tote Winkel werden realistisch berechnet. Außerdem können Sie stufenlos ins Geschehen rein- und wieder rauszoomen. Auffälligster Gag bei Commandos ist das flexible Zerlegen des Bildschirms in unabhängige Teilbereiche. Sie teilen Ihre Truppe in drei oder vier verschiedene Minigrüppchen auf? Kein Problem; individuelle Grafikfenster mit separaten Betrachterkameras sorgen dafür, daß Sie Ihre Schützlinge stets im Blick haben. Um die Route einer feindlichen Patrouille zu verfolgen, können Sie eine Kamera fest auf die zu observierende Einheit richten und deren Spaziergänge im Überwachungsfenster studieren.



Mittels des dreigeteilten Bildschirms behalten Sie die Übersicht, selbst wenn Ihre Mannen getrennte Wege gehen. (Commandos)

In über zwei Dutzend Missionen werden Sie die ehrenwerten Kommandoknaben steuern. Zu Beginn jedes Einsatzes gibt's ein ausführliches Briefing mit munteren Kameraschwenks über das Terrain, doch dann sind Sie auf sich selbst gestellt. Bei den späteren Missionen bekommt man den Lösungsweg nicht mehr vorgekaut; Kreativität ist gefragt, um elektrische Zäune zu überwinden, Kriegsschiffe zu versenken und Bahngleise zu sprengen. **(hl)**

COMMANDOS - FACTS	
▶ **Hersteller:**	**Eidos Interactive**
▶ **Genre:**	**Echtzeit-Strategie**
▶ **Termin:**	**Sommer '98**

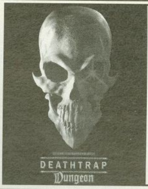
Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an!

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!
Deathtrap Dungeon
Deutsche Version DM 79,99

CD-ROM

Abenteuer a. d.
Legoinsel DV 49,99
Aber Hallo DA/DV 29,99
Addiction Pinball DV 59,99
Age of Empires DV 89,99
Age of Empires Data DV 19,99
AH 64 Longbow 2 DV 79,00
Air Warrior 3 DV x69,99
Alexander der Große DV 59,99
Andretti Racing DV 79,00
Animal DV 69,99
Anno 1602 DV 69,99
Anstoss 2 DV 69,99
Anstoss 2 DATA DV 24,99
Armored Fist 2 DV 74,99
Army Men DV x69,99
Atlantis DV 76,99

CD-ROM

Dunkle Manöver DV 69,99
Earth 2140 DV 34,99
Earth 2140 Data + Pad DV 19,99
Earth 2140 Data Nr. 2 DV 24,99
Earth Siege 3 DV i.V.
Easy Ball DV 54,99
Easternfront DV 69,99
F1 Racing/UBI Soft DV 69,99
F 15 DV 79,00
F 16 Agressor DV x72,99
F 16 Fighting Falcon DA 64,99
F22 Raptor/Novalogic DA 74,99
Falcon 4.0 DV x69,99
Fallout DV 69,99
Fifa Soccer 98 DV 79,00
Fighter Squadron DV x74,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Balls of Steel DA 69,99
Baphomets Fluch 2 DV 69,99
Battle Isle 4 Incubation DV 69,99
Battlespire DA 69,99
Battle Zone DV 69,99
Beast War DV x69,99
Betrayal in Antara DV 79,99

Incubation Mission - CD
Deutsche Version DM 29,99

Birthright DV 69,99
Blade Runner DV 84,99
Bleifuß 2 DV 54,99
Bleifuß Fun DV 59,99
Bleifuß Rally DV 49,99
Brücke von Arnheim DV 84,99
Bundesl.Man.Compilat. DV 54,99
Bust a Move 2 DA 54,99
Caesar 3 DV x69,99
Cart Precision Racing DV 89,99
Charly Naseweis DV 44,99
Cities of Justice DV x69,99

Fighting Force DA 79,99
Flight Unlimited 2 DV 79,99
Flying Saucer DV 69,99
Floyd DV 69,99
Flugsimulator 98 DV 109,99
F1 GP 2-Track Pack 2 DV 25,99
Formula One
Grand Prix 3 DV i.V.
Formula 1 97 DV 74,99
Forsaken DV x74,99
Frankreich '98 Die WM DV x79,99
Fritz 5 Schach DV 119,99
Gettysburg/Sid Meier DV 72,99
Golf PRO DV 69,99
Grand Prix Legends DV i.V.
Grand Theft Auto DV 59,99
Half-Life DV i.V.
H. E. D. Z. DV x69,99
Hellfire DA 34,99
Heroes o.M & Magic 2 DV 64,99
Heroes o.M&M 2 Data DV 29,99
Heroeso.M&M Samml. DV 79,99
- Heroes o. M&M 1
- Heroes o. M&M 2
- Heroes o. M&M 2 Data

Herrscher der Meere DV 69,99
Hugo 5 DV 64,99
Hugo 6 DV 59,99
Hugo die Zauberreiche DV 39,99

NEU! Ab 100,- DM Spielewert keine Versandkosten!

Civilization 2 DV 39,99
Civiliz. 2 Fant. World DV 24,99
Civil War General 2 DV 64,99
Comm.&Con. 1 SVGA DV 79,99
C&C 1 & Data & MAX DV 49,99
Comm. & Conquer 2 DV 79,99
C&C 2 Gegenangriff DV 29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag DV 27,99
Croc DA 79,00
Dark Colony DV 44,99
Dark Colony Data DV 24,99
Dark Hermetic Order DA x69,99
Dark Ohmen DV x79,00
Dark Reign DV 79,99
Dark Reign DATA DV 29,99
Dawn of War DV x69,99
Deadlock 2 DV 79,00
Deathtrap Dungeon DV x79,99
Demonworld DV 69,99
Der Industriegigant DV 69,99
Der Industrieg. Data DV 29,99

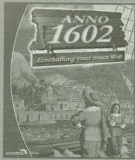
IF - 22 Raptor DV 79,99
I-Panzer 44 DV 69,99
I-War DV 69,99
Incubation/Battle Isle 4 DV 69,99
Incubation Data DV x29,99
Interstate 76:Nitro Riders DA 44,99
Intervention DV x72,99
Jack Nicklas Golf 5 DA 74,99
Jedi Knight DA 79,99
Jedi Knight Data DV 29,99
Joint Strike Fighter DA 79,99
Journement Projekt 3 DV 69,99
KKND - Extreme DV 59,99
KKND 2 DV x59,99
Kings Quest 8 DV i.V.
Korea Flugsimulator DV 69,99
Lands of Lore 2 DV 69,99
Last Bronx DV 64,99
Liberation Day DV 69,99
Links 98 DA 79,99
Lords of Magic DV 69,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Diablo DA 49,99
Diablo-Hellfire DA 34,99
Die by the Sword DV x79,99
Die Siedler 2 + DATA DV 69,99
Die Siedler 2 Miss. CD DV 29,99
Die Verlängerung DV 24,99
Dune 2000 DV x69,99
Dungeon Keeper+Data DV 76,99
Dungeon Keeper Data DV 29,99

Löwenzahn DV 39,99
M1 Tank Platoon 2 DV 69,99
Magic-Zusammenk. DV 59,99
Magic-Zusamm.Data DV 39,99
Manhatten DV 69,99
Mastermind DV x34,99
MAX 2 DV x79,99
Maximum Force DA 79,99
Mechwarrior 3 DV i.V.

ACHTUNG Neue Internet-Adresse:
Http://WWW.Spieleweb.de/Callnplay



Anno 1602
Deutsche Version DM 69,99



Battle Zone
Deutsche Version DM 69,99

Dark Ohmen — Top Titel!
Deutsche Version
Erscheint 17.04.98
DM 79,99

Formel 1 97 Psygnosys
Deutsche Version DM 74,99

Age o. Empire Mission CD
Deutsche Version DM 19,99

M1 Tank Platoon 2
Deutsche Version DM 69,99

Golf Pro
Deutsche Version DM 69,99

Rebellion
Englische Version DM 69,99

Dark Reign Mission CD
Deutsche Version x DM 29,99

Metalizer DV 54,99
MIA DA x69,99
Might & Magic 6 DV x74,99
Monkey Island 3 DV 79,99
Monopoly DV 54,99
Monopoly Star Wars DV 69,99
Monopoly WM Edition DV 69,99
Moto Racer / Win95 DV 76,99
Myst 2 / Riven DV 74,99
Myth DV 79,99
NBA Live 98 DV 79,00
NBA Action 98 DA 49,99
Need f. Speed 2 Edition DV 79,00
NHL Hockey 98 DV 74,99
NHL Power. Hockey 98 DA x69,99
Nuklear Strike DV 72,99
Oddworld: Abe's Odyssey DV 77,99
Panzer Commander DV x69,99
Panzergeneral 3D DV 69,99
Pax Corpus DV x64,99
Pax Imperia DV 69,99
PC Games Trivia DV 29,99
Perry Rhodan o. Eastside DV 69,99
Perry Rhodan Adventure DV 69,99
Phantasmagoria 2 DV 69,99
Pharao DV 59,99
Piraten DV x79,99

Plane Crazy DV 69,99
Police Quest SWAT 2 DV x69,99
Populus 3 'rd Coming DV x79,00
Powerboat Racing DA x74,99
Pro Pilot DV 79,99
Queen: The Eye DV 79,00

Tomb Raider 1 Directors Cut
incl. 4 neuer Level + Mouse Pad
Deutsche Version DM 39,99

Quest for Glory 5 DV i.V.
Rallay Generation DV x69,99
Raymans World DV 49,99
Reah DA x74,99
Rebellion EV 69,99
Recoil DV x69,99
Red Baron 2 DV 64,99
Red Line Racer DV 69,99
Resident Evil DV 69,99

CD-ROM

Rising Lands DV 69,99
Risiko DV 59,99
Riven / Myst 2 DV 69,99
Riverworld DV x79,99
Saber Ace:Conf.Korea DV 69,99
Sega Touring Car DV 59,99
Sensible Soccer 2000 DV x79,00
Seven Kingdoms DV 74,99
Shanghai Dynasty DV 44,99
Sim City 2000 +
Theme Hospital DV 79,99
SIN DA x74,99
Soldier at War DV x69,99
Starcraft DA 79,99
Starfleet Academy DV 69,99
Star Trek Pinbal DA 44,99
Star Trek First Contact DV i.V.
Star Trek Generation DV 39,99
Stealth Reaper 2020 DA 74,99
Steel Panther 3 DA 69,99
Streets o. Sim City DV 79,00
Swing DV 39,99
Syyrah Warp Hunter DA 34,99
Tennis Manager DV 34,99
Tenth Planet DV 69,99
The Art of Magic DV x69,99
The Reap DV 64,99
Test Drive 4 DV 79,00
TFX 3: F22 DV 74,99
Time Shock +
Pro Pinball DA 49,99
Titanic DV 39,99
TOCA Touring Car DA 79,00
Tomb Raider 1 Dir.Cut DV 39,99
Tomb Raider 2 DV 79,99
Total Annihilation DV 79,99
Trash Vol. 1 DV 29,99
Ubik DV 79,00
Ultima Race Pro DV 69,99
Ultima Teil 1-6 EV 74,99
Uprising DV 69,99
War Breeds DV 44,99
War Games DV x79,99
War Wind 2 DV 69,99
WET-S. Empire DV 74,99
Wing Prophecy DV 79,00
Worldmanager '98 DV x69,99
Worms 2 DV 74,99
X-Com : Apocalypse DV 59,99
X-Files DA x42,99
X-Fire DV x74,99
X-Wing vs. Tie Fighter DV 84,99
X-Wing vs. Tie F. Data DA 39,99
Xenocracy DV x69,99
XLR 8 DV x69,99
You Don´t Know Jack DV 59,99
Youngblood DA 79,99

Angebote solange Vorrat reicht

3 Skulls o. t. Toltecs DV 29,99
7th Guest 11th Hour DA/DV 29,99
AH64 Longbow DV 29,99
Akte Europa DV 29,99
Albion DV 24,99
Anstoss + World Cup DV 24,99
Baphomets Fluch 1 DV 19,99
Battle Isle 3 DV 24,99
Biing DV 29,99
Bleifuß 1 DA 24,99
Buccaneer DV 39,99
Chewy ESC f F 5 DV 24,99
Civilization 1 DV 24,99
Colonization DV 24,99
Creatures DV 29,99
Creature Shock DV 12,99
Dark Reigh DV 29,99
Deadlock DV 29,99
Die Fugger 2 DV 24,99
Die Siedler 1 DV 24,99
Die total ver. Rallay DV 24,99
DSF - Golf DV 39,99
Earthworm Jim 1 + 2 DV 24,99
Extreme Assault DV 39,99
Fifa Soccer Manager DV 29,99
Flight o. t. Amaz. Queen DV 19,99
Fritz 4 Schach DV 39,99
Gobliins Teil 3 DV 19,99
Heavy Gear DV 39,99
Holiday Island DV 19,99
Imperialismus DV 39,99
Indiana Jones 3+4 DV 24,99
Interstate 76 DV 29,99
KKND DV 29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Links LS 97 DA 29,99
M.P.Ritter d. Kokusnuss DV 19,99
Manic Karts DA 12,99
Master of Orion 2 DV 24,99
Mechwar. Mercernary DV 19,99
MDK DV 29,99
MAX DV 29,99
Mephisto 3.5 DV 39,99
Monkey Island 1+2 DV 24,99
Pazifik Admiral DV 39,99
Pirates Gold DV 24,99
Piraten Insel DV 19,99
POD Planet o. Death DV 29,99
POD Planet o. D. DATA DV 19,99
Privateer 2 DV 29,99
Pro Pinball the Web DA 19,99
Railroad Tycoon Deluxe DA 24,99
Realm o. t. Haunting DV 34,99
Rebel Assault 2 DV 29,99
Riddle of Master LU DV 24,99
Road Rash DV 29,99
Sam a. Max + Day o. Tent. DV 24,99
Schleichfahrt DV 39,99
Shanghai Gr. Moments DV 24,99
Sherlock Holmes 2 DV 29,99
Simon t. Sorcerer 1+2 DV 19,99
Star Trek 3/Next Gen. DV 24,99
Stonekeep DV 24,99
Sub Culture DV 29,99
Super E.F. 2000 DV 29,99
Syndicate Wars DV 29,99
The Dig DV 29,99
Tie Fighter DV 29,99
Time Commando DV 29,99
Transp. Tycoon + Data DV 24,99
Trivial Pursuit DV 34,99
U.F.O. DV 24,99
Ultima 8 DV 29,99
US Navy Fighter 97 DV 29,99
Vollgas DV 29,99
Warcraft 2 DV 29,99
Wing Commander 3 DV 34,99
Wing Commander 4 DV 31,99
Worms + DATA DV 24,99
X-Com Terror of t. Deep DA 24,99
X - Wing Compilation DV 29,99
Yathzee DV 19,99
"Z" DV 19,99
Zorck: Großinquisitor DV 39,99
Zorck Nemesis DV 29,99

Zubehör

Maxi Sound 64
Dynamic 3D PnP 239,99
Orchid Righteous 3D a.A.
Alfa Quad Umschaltbox 44,99
Alfa Twin Umschaltbox 29,99
Fanatec Programator 69,99
Fanatec Lenkrad & Pedale 154,99
Comm. & Conqu. Trackball 79,99
Microsoft Joystick
Force-Feedback Pro 249,99
Microsoft Sidewinder
Game Pad 69,99
PC-Dash Command Pad 129,99
Gravis Joystick Analog Pro 39,99
Gravis Game Pad 34,99
Gravis Game Pad Pro 49,99
Gravis Joyst.Blackhawk 59,99
Gravis Firebird 2 119,99
Logitech Joyst. Warrior 129,99

Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

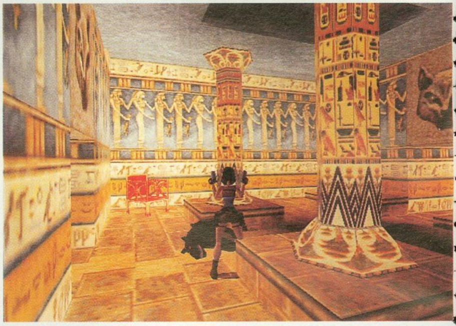
Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 100,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Lara hat Euch lieb!



Auch in den neuen Leveln hat Lara den Umgang mit ihren Pistolen nicht verlernt.

Für den echten Fan wird Lara Croft immer mehr zu einer Begleiterin des täglichen Lebens. Mit dem »Director's Cut« gibt's jetzt das erste Tomb-Raider-Abenteuer plus neue Zusatzleveln und Mauspad zum sympathischen Sparpreis.

Ende des vorletzten Jahres erschütterte ein Ereignis von ungeahntem Ausmaß die bis dahin leicht spröde Spielewelt. Lara Croft, verstoßene Tochter von Lord Henshingly Croft, verlor sich auf der Suche nach einem uralten Artefakt, dem sogenannten Scion, in riesigen unterirdischen Katakomben. Auf ihren Reisen durchstöberte sie dabei Tempelanlagen und Ruinen in Ägypten und Peru sowie selbst Teile des untergegangenen Atlantis.

Die Spieler begutachteten die für damalige Verhältnisse ungewöhnlich ausgefeilte 3D-Engine, die übrigens schon Mitte '97 durch 3D-Patches noch gehörig verbessert wurde. Sie registrieren die athletische Figur der guten Lara und ein Spielprinzip, das bis dato auf dem PC praktisch nicht vorhanden war. Man staunte nicht schlecht über die Steuerung, die Miss Croft vielfältigste Aktionen ermöglicht. Und als Reaktion kauften und kauften die lieben Spieler, daß der Rubel nur so rollte und ein Star geboren wurde. Selbst große Tageszeitungen veröffentlichten ganzseitige Berichte über das unvermutete Fräuleinwunder.

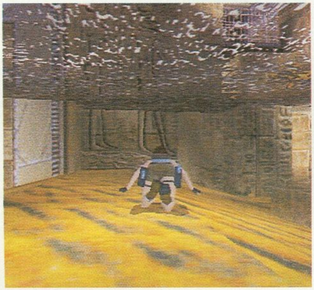


Wo die Mauspads sanft gestreichelt werden, könnte ein Director's Cut im Haus sein.

Eidos erkannte natürlich die Zeichen der Zeit und hielt mit einer Fortsetzung die Lara-Hysterie auf gleichbleibend hohem Siedepunkt. Selbst die »Spice Girls« werden da auf Dauer nicht mithalten können. Ihre Schönheit ist vergänglich und ihre Sangeskunst fragwürdig. Lara hingegen hat alle Vorteile der Computertechnologie auf ihrer Seite. Im Rahmen neuer Hardware-Entwicklungen und stärkerer Prozessoren wird Sie uns, davon sollte man ausgehen, noch lange Jahre eine stets aufs neue geliftete Begleiterin sein.

Die verlorenen Level

Bis es aber soweit ist, schreien alle Anhänger nach neuem Futter. Da hilft ein Kunstgriff, der auch in der Filmindustrie gern verwendet wird: Im sogenannten »Director's Cut« bietet uns der findige Hersteller eine Neuauflage an, welche »Tomb Raider 1« plus einige Goodies bietet. In vier neuen Zusatzleveln kann der Spieler noch einmal zu den Grüften in Ägypten und den anderen Orten von Laras erster Reise zurückkehren. An die Steuerung sollte man sich sehr schnell wieder gewöhnen, denn die geheimen Orte sind noch gegnerlastiger und kniffliger, als es die des Ursprungsprogramms waren. Neulinge, die noch nie von der unorthodoxen Archäologin gehört haben, werden sich schwer tun. Die Zusatzlevel sind freundlicherweise direkt zugänglich; Sie müssen also nicht erst Tomb Raider komplett durchspielen.



Bei Osiris: Kaum ein Mann kann die Luft länger anhalten als Madame.

Der Treueschwüre ausstoßende Extrem-Laraist wird ob einiger weiterer Zugaben glücklich sein. An erster Stelle zu nennen ist sicher ein (allerdings nicht staatlich auf seine Dichte geprüftes) mit Wasser gefülltes Mauspad. Außerdem als Programm-Extras dabei: Durch das Jahr mit Laras Kalender, durch ungeschonte Monitore mit zwölf bisher unveröffentlichten Lara-Bildern und auch das Desktop-Theme für Windows 95 wird nicht auf blinde Augen stoßen.

Der Director's Cut ist das perfekte Einstiegspaket für alle Tomb-Raider-losen Zeitgenossen. Fans der Serie werden dank der Zusatzlevel und des fairen Preises von knapp 50 Mark auch kräftig in Versuchung geführt. **(uh)**

Premier Collection

Der Tomb Raider Director's Cut ist der Startschuß für eine neue Budget-Reihe von Eidos Intractive. Zum Preis von jeweils 39 – 49 Mark werden prominente Oldies unter dem Label »Premier Collection« wiederveröffentlicht. Schnäppchenjäger dürfen in den nächsten Monaten unter anderem mit folgenden Spielen rechnen:

- Links LS Edition 97 (Immer noch eine der besten Golfsimulationen).
- Akte Europa (Kaum ein halbes Jahr alt, dieses Echtzeitstrategiespiel).
- Riddle of Master Lu/Orion Burger (Zwei Grafik-Adventures im Doppelpack. Master Lu ist richtig gut).

TOM RAIDER DIRECTOR'S CUT – FACTS

Hersteller:	Eidos
Sprache:	Deutsch
Ca.-Preis:	50 Mark
Hardware, minimum:	486/66
Anleitung:	Gut
Masse:	Befriedigend
Klasse:	Sehr gut



ACHTUNG: Alle hier gezeigten Screenshots zeigen Szenen direkt aus dem Spielgeschehen!
INCOMING
LUX ET ROBUR
CDV Software
Rage Software plc
Es waren keine Vergnügungsausflüge. Es waren militärische Aufklärungseinsätze.
Sie besuchten unseren Planeten viele Male, während wir uns immer nur die eine Frage stellten:
Existieren sie wirklich?
Tatsache ist: sie wissen von unserer Existenz. Jetzt kommen sie zurück... mit der Absicht, für immer zu bleiben.. um alles zu erobern.. unser Land, unser Leben, unsere Luft.
every breath they take could be your last
Packende Arcade-Action mit Land-, Luft- und Seekämpfen.
Unglaubliche militärische Ausrüstung: AT-AT-Waffen, Track Tanks, Sand Skimmers, Hovertanks, Stealth-Fahrzeuge, Kampfhubschrauber, F22 und S/VTOL-Luftfahrzeuge sowie Alien-Kampfflieger u.v.m.
65 verschiedene Missionen in 6 atemberaubenden Welten.
"...ungeheure Geschwindigkeit des Bildaufbaus." "...ein Grafikschmaus, der am PC bislang seinesgleichen sucht." PC JOKER 3/98
"Für Incoming gibt es keine andere Bezeichnung als sensationell!" PC ZONE 12/97
"Umwerfend gut" PC GAMER 11/97
"Incoming's Technologie erreicht nahezu die Grafik und Bildrate aktueller Spielautomaten" PC FORMAT 12/97
"Die zahlreichen Lichteffekte machen Incoming zu einem Erlebnis." PC GAMES 3/98
3D
3D-BESCHLEUNIGER-KARTE ERFORDERLICH
Volle Force Feedback-Unterstützung
"spaciger" 3D-Sound
2-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm
Modem/Nullmodem-Option
Netzmodus bis zu 8 Spieler
Atmosphärischer Soundtrack
Einzigartige FX-Lichteffekte
CDV Software GmbH Postfach 2749 76014 Karlsruhe Tel: 0721/97224-0 Fax 0721/97224-24 Web: http://www.cdv.de Rage Software: http://www.rage.co.uk
Pentium® P133 oder besser. 4MB or AGP kompatible 3D-Beschleunigerkarte, 16MB RAM, Microsoft DirectX v5.0, 2xCD-ROM, Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte, Win95, 50MB freier Festplattenspeicher. Unterstütz Tastatur, Maus und Joystick.
Sidewinder ©1995 Microsoft Corporation. All rights reserved. Copyright © 1997 3Dfx Interactive, Inc. The 3Dfx Interactive Logo, Voodoo Graphics and Voodoo Rush are Trademarks of 3Dfx Interactive. Mpact is a trademark and Chromatic Research is a registered trademark of Chromatic Research, Inc. 3Dlabs and PERMEDIA are registered trademarks of 3Dlabs Inc. Ltd. All respective trademarks and copyrights recognised.

SPIELE-CHARTS



LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(2)	**Curse of Monkey Island** LucasArts
2	(1)	**Indiziertes Spiel** Activision
3	(9)	**Wing Commander Prophecy** Origin
4	(10)	**Jedi Knight** LucasArts
5	(4)	**Tomb Raider 2** Eidos
6	(3)	**Age of Empires** Microsoft
7	(5)	**FIFA 98** EA Sports
8	(13)	**Grand Theft Auto** BMG
9	(8)	**Diablo** Blizzard
10	(19)	**Civilization 2** Microprose
11	(6)	**C&C 2: Alarmstufe Rot** Westwood/Virgin
12	(–)	**Anstoss 2** Ascaron
13	(–)	**Worms 2** Microprose
14	(–)	**Dark Reign** Activision
15	(15)	**Dungeon Keeper** Electronic Arts
16	(–)	**F 1 Racing Simulation** Ubi Soft
17	(11)	**NHL 98** EA Sports
18	(–)	**Panzer General 3D** SSI
19	(7)	**Diablo: Hellfire** Blizzard
20	(20)	**Comanche 3** Novalogic

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Februar 1998.



VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(1)	**Tomb Raider 2** Eidos
2	(3)	**Age of Empires** Microsoft
3	(5)	**Lords of Magic** Sierra
4	(2)	**Wing Commander Prophecy** Electronic Arts
5	(4)	**FIFA 98** EA Sports
6	(6)	**Flight Simulator 98** Microsoft
NEU 7	(NEU)	**Flight Unlimited 2** Eidos
8	(9)	**Grand Theft Auto** BMG
9	(10)	**Die Siedler 2 Gold Edition** Blue Byte
10	(7)	**Blade Runner** Westwood/Virgin
11	(11)	**Curse of Monkey Island** LucasArts
12	(8)	**F1 Racing Simulation** Ubi Soft
13	(12)	**Riven** Brøderbund
NEU 14	(NEU)	**Perry Rhodan – Operation Eastside** Fantasy Productions
15	(14)	**C&C 2: Alarmstufe Rot** Virgin
16	(15)	**Anstoss 2** Ascaron
17	(13)	**Eastern Front: Der Rußland-Feldzug** Empire
18	(19)	**NHL 98** EA Sports
19	(–)	**Jedi Knight** LucasArts
20	(16)	**Lands of Lore: Götterdämmerung** Westwood/Virgin

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Februar1998.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was in Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(4)	**Riven: The Sequel to Myst** Brøderbund
2	(2)	**Flight Simulator 98** Microsoft
3	(1)	**Myst** Brøderbund
4	(7)	**Age of Empires** Microsoft
5	(5)	**Indiziertes Spiel** Activision
6	(6)	**Tomb Raider 2** Eidos
7	(7)	**Deer Hunter** GT Interactive
8	(3)	**Frogger** Hasbro Interactive
9	(NEU)	**Titanic** Cyberflix
10	(NEU)	**Mysteries of the Sith** LucasArts

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Februar 1998.

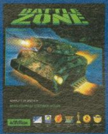
ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(NEU)	**Mysteries of the Sith** LucasArts
2	(2)	**Championship Manager 2 97/98** Eidos
3	(1)	**Grand Theft Auto** BMG
4	(4)	**Indiziertes Spiel** Activision
5	(5)	**Tomb Raider 2** Eidos
6	(NEU)	**Lula: The Sexy Empire** Take Two Interactive
7	(3)	**FIFA 98** Electronic Arts
8	(9)	**Age of Empires** Microsoft
9	(8)	**TOCA Touring Car Championship** Codemasters
10	(NEU)	**Balance of Power** Maxis

Quelle: HMV, London, Februar/März 1998

GEWINNER

Der Preis diesmal:
Battlezone von Activision



Jochen Dohles, Hofheim; Sebastian Kohn, Berlin; Christopher Meyer, Seligenporten; Christian Opitz, Grub am Forst; Martina Salm, Bremen



GEISTERJÄGER

JOHN SINCLAIR

Evil Attacks

Das Action - Adventure

Ab April 1998 im Handel erhältlich

ISBN 3-89185-902-3 • www.sinclair.de

bitlab

BASTEI digital

Im Exklusiv-Vertrieb von: BOMICO

http://www.bomico.de

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 27
Geburtsort: Essen
Haßwort des Monats: Redaktionsküche

Andere fahren nach Los Angeles, um Sonne zu tanken; ich durchpflügte statt dessen mit dem Amphibien-Leihwagen El-Nino-überflutete Freeways. Bei Freunden vor Ort türmten sich wasserdämmende Sandsäcke vor der Wohnzimmertür – nur gut, daß dort mein Zimmer im ersten Stock lag. Im heimischen Poing wurde indes die Redaktionsküche installiert – aber ohne Ofen und damit nicht Pizza-kompatibel.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- C 64-Emulator
- Netscape Navigator 4.0
- 150 freie MByte

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Lisa Loeb: Firecracker

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Ein Stapel »Los Angeles Times«

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 37
Geburtsort: Singen
Haßwort des Monats: Triple-A-Produkt

Zuerst da war der Star, dann kam der Superstar und heutzutage dominieren die Megastars. Bislang blieb die Spielebranche von solch doppelt gemoppelten Superlativen weitgehend verschont. Seit sich »A-Produkte« jedoch »Triple-A-Produkte« nennen, müssen wir uns wohl bald auch an Wortschöpfungen wie »Supra-Ultra-A-Produkt« gewöhnen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Lords of Magic
- Total Annihilation
- Eastern Front

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Pearl Jam: Yield

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Raymond Feist:
Die Schlangenkrieg-Saga

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 29
Geburtsort: Essen
Haßwort des Monats: Gameplay

Nachdem mich Manfred Duy auf dieser Seite unlängst als kochfaulen Kaffeekonsumenten entlarvte, regten sich Einsicht und Reue in meiner Brust. Bei heldenhaften Zubereitungsversuchen am verlagseigenen Aufbrühautomaten griff ich allerdings zur falschen Kanne, deren Plastikboden weinerlich auf der Heizplatte zerschmolz. Nun kocht Manfred wieder selber ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Lords of Magic
- Incubation
- Wing Commander Prophecy

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Johnny Winter: Let me in

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Herbert Rosendorfer: Briefe in die chinesische Vergangenheit

Thomas Köglmayr



Kürzel: tk
Alter: 33
Geburtsort: München
Haßwort des Monats: Super-Wahljahr

Adventures? Rollenspiele? Alles kalter Kaffee. Mein neuer Zeitvertreib heißt Windows 98. Mit der Beta 3 liegt nun eine Version vor, die für einen ersten Erfahrungsbericht reif genug ist. »Reif« ist relativ: Angesichts der Probleme bei ersten Installation kommt mir ein Job als Medikamenten-Tester in der Pharmaindustrie auf einmal gar nicht mehr so schlecht vor.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Windows 98 Beta 3
- Battlezone
- Diablo Hellfire

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Von Groove: Chameleon

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
J.R.R. Tolkien:
Das Silmarillion

Heinrich Lenhardt



Kürzel: hl
Alter: 32
Geburtsort: Frankfurt/M.
Haßwort des Monats: Vorab-Test

Mein Gelübde: Falls Eintracht Frankfurt nun doch in die Bundesliga aufsteigt, darf meinetwegen Deutschland bei der Fußball-WM in der Vorrunde rausfliegen – ehrlich! Bei einigen Gruppengegnern würde ich mich eh' nicht so recht gewinnen trauen. Noch konnte ich unseren Geschäftsführer leider nicht dazu überreden, ein paar Millionen fürs Eintracht-Sponsoring lockerzumachen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Battlezone
- Age of Empires
- Mr. Do (Emulation)

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Van Zant: Brother to Brother

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
T.C. Boyle: Riven Rock

Philipp Schneider



Kürzel: ps
Alter: 17
Geburtsort: München
Haßwort des Monats: Münchner Verkehrsverbund

Das Leben meint es gut mit mir: Ständig laufe ich wahnsinnig freundlichen S-Bahn-Fahrkartenkontrolleuren in die Arme. Noch liegt der Benzinpreis unter 5 Mark, doch nur langsam nähert sich mein 18. Geburtstag. Alleine mein im Redaktionsbetrieb gestähltes Ego befähigt mich dazu, Massenkontrollen, Oberleitungsschäden und Warnstreiks im öffentlichen Nahverkehr lächelnd zu erdulden.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Total Annihilation
- Interstate '76
- Croc

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Pearl Jam: Yield

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
PC-Tuning-Report 98

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 27
Geburtsort: Hagen/NRW
Haßwort des Monats: Mega-Hype

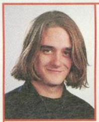
Weit verbreitetes Gedankengut in der Spieleindustrie: »Wenn wir einen Titel nur vernünftig pushen, verkauft er sich auch!«. Flugs werden alle Magazine mit Unmengen von Artworks, vorgefertigten Interviews und niedlichen Werbegeschenken bedacht. Allmählich übersteigen die Werbeetats sämtliche Entwicklungskosten. Doch läßt sich Spielspaß wirklich auf dem Reißbrett planen?

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Mysteries of the Sith
- F22 ADF
- Aliens Online (Beta)

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Titanic-Soundtrack

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Perry-Rhodan-Band 1310/1311

Volker Schütz



Kürzel: vs
Alter: 21
Geburtsort: Homberg
Haßwort des Monats: Penzium

Auch wenn ich auf diesem Foto noch in voller Pracht erscheine: Er ist frisch geschoren, der Kopf. Nach zweijähriger Langhaarfrisur ist die Umstellung groß: Die souveräne »Haare nach hinten werfen«-Bewegung irritiert meine Mitmenschen in Anbetracht der nur Zentimeter langen Stoppeln. Jedenfalls werde ich nicht mehr mit dem »Tier« aus der Muppet-Show verwechselt.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Mysteries of the Sith
- Fallout
- D-Jure

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Greenday: Nimrod

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Joachim Friedrich:
Volkswirtschaftslehre



SOFT PRICE – BRINGT FUN FÜR ALLE
SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN
ABFAHREN IM BEAT DER SEVENTIES:
39,95*
KULTIGE 3D-ACTION-RASEREI
Interstate '76
ACTIVISION
Interstate '76
Grooviges Renn- und Actionspektakel.
NOCH MEHR NEUES BEI SOFT PRICE:
49,95*
TITANIC
Titanic
Das spannende Adventure zum legendären Schiff.
29,95*
Die Pirateninsel
Pirateninsel
Klassisches Denkspiel mit Suchtpotential.
* unverbindliche Preisempfehlung
29,95*
Holiday Island
Holiday Island
Die Wirtschafts-simulation mit Urlaubs-Feeling.
39,95*
DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR
Dark Reign
Bestes Echtzeit-Strategiespiel '97. PC Player
29,95*
HEXEN II
Hexen II
Knallharte 3D-Action perfekt inszeniert.
ALLE SPIELE AUF CD-ROM
WEITERHIN BEI SOFT PRICE DIE ERFOLGSHITS:
29,95* DIE FUGGER II
29,95* SHANGHAI GROSSE MOMENTE
29,95* SIMON THE SORCERER I UND II
39,95* SUPER EF 2000
49,95* TRIVIAL PURSUIT
39,95* WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS
Mehr Info? Jetzt kostenlosen SOFT PRICE-Katalog bestellen unter der Telefonnummer 0 61 03 - 334 555
SOFT PRICE ist erhältlich bei
KARSTADT · HERTIE
und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de



Manfred Duy

Mehret euch redlich

start

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- **Action:**
Forsaken (Acclaim)
Test in PC Player 5/98

- **Action-Adventure:**
Oddworld: Abe's Oddysee (GT Interactive)
Test in PC Player 1/98

- **Adventure:**
Curse of Monkey Island (LucasArts)
Test in PC Player 1/98

- **Rennspiel:**
F1 Racing (UBI-Soft)
Test in PC Player 1/98

- **Rollenspiel:**
Fallout (Interplay)
Test in PC Player 1/98

- **SF-Action-Simulation:**
Battlezone (Activision)
Test in PC Player 4/98

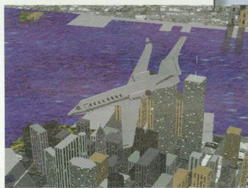
- **Simulation:**
M1 Tank Platoon 2 (Microprose)
Test in PC Player 5/98

- **Strategie (Runden):**
Panzer General 3D (SSI)
Test in PC Player 12/97

- **Strategie (Echtzeit):**
Dark Reign (Activision)
Test in PC Player 11/97

- **Sport:**
FIFA 98 (EA Sports)
Test in PC Player 1/98

Preisfrage: Was haben Spiele wie »Tomb Raider 2«, »Siedler 2« »Anstoß 2«, »Worms 2« oder »Command & Conquer 2« gemeinsam? Richtig, sie sind ausnahmslos Fortsetzungen von erfolgreichen Vorgängern und befinden sich ganz oben in den aktuellen Verkaufscharts von Media Control.



Ein Rekord besonderer Art: Die unzähligen Vorgänger vom hier gezeigten MS Flight Simulator 98 bevölkern bereits seit 1983 den Himmel.

Nur daß wir uns nicht falsch verstehen: Ich liebe es, wenn die Hersteller eines guten Spiels einen noch besseren Nachfolger hinterher schieben. Aber es drängt sich dennoch die Frage auf, was denn aus dem einstmals legendärem Einfallsreichtum der Entwickler geworden ist.

Die Antwort ist nur zum Teil mit dem größeren finanziellen Risiko einer völligen Neuentwicklung zu erklären. Einen Gutteil der Schuld trägt nämlich auch die immer schneller voranschreitende technische Entwicklung. Noch vor nicht mal zehn Jahren dominierten Computer den Markt, die sehr lange auf dem selben technischen Stand verharrten wie etwa der Amiga oder der Commodore 64. Die Folge davon war, daß die Spieleprogrammierer ihre Kisten virtuos beherrschten und so selbst das letzte Quentchen Rechenkraft aus ihnen herausquetschen konnten.

In den letzten Jahren hat sich das von Grund auf geändert. Die in immer kürzeren Abständen einschlagenden neuen technischen Standards erfordern von den Programmierern ein ständiges Umdenken und Dazulernen. So wird schnell klar, daß immer weniger Zeit verbleibt, sich auch mal ein paar grundlegende Gedanken über neue Spielkonzepte zu machen. Da hängt man sich halt lieber an eine populäre Erfolgsmasche wie etwa die Echtzeit-Strategiespiele oder beschränkt sich auf die zeitsparende Erstellung von Sequels. Da sich die technologische Entwicklungsschraube zudem immer schneller dreht, wünsche ich Ihnen jetzt schon viel Spaß bei künftigen Innovationswundern - egal, ob sie nun »FIFA Soccer 2022« oder »Dune 5000« heißen mögen.

Ihr

Wial

Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9:00 - 13:00 + 13:30 - 18:00, Sa. 9:00 - 12:00

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 16:00

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 15:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 14:00

NEUERÖFFNUNG AM 02.04.98 !!!
WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1, 07546 Gera
Mo. - Fr. 10:00 - 13:00 + 13:30 - 18:30, Sa. 9:00 - 13:00

NEUERÖFFNUNG AM 02.04.98 !!!
WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2 - direkt am Schloß
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 14:00

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
184 SPIELELÖSUNGEN & 7000 CHEATS	DA	29,90
ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL	KD	49,90
ACTUA SOCCER 2	KD	69,90
AGE OF EMPIRES	KD	79,90
AGE OF EMPIRES CLUEBOOK	KD	19,90
AGE OF EMPIRES: NEUE EOPCHE	KD	29,90
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95	KD	79,90
AIR WARRIOR 3 (3DFX) (04/98)	KD	75,90
ALAIN PROST GRAND PRIX 98 (3DFX) (04/98)	KD	79,90
ANSTOSS 2	KD	69,90
ANSTOSS 2 VERLÄNGERUNG	KD	29,90
APOLLO 18: THE MOON MISSION (04/98)	DA	79,90
ARMORED FIST 2.0	KD	69,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
BABYLON 5: INT. REFERENCE GUIDE	E	59,90
BALLS OF STEEL	DA	75,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLESPIRE (05/98)	KD	79,90
BEAST WARS (04/98)	DA	75,90
BLACK DHALIA (04/98)	KD	69,90
BLADE RUNNER	KD	85,90
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BLEIFUSS 2 RALLY	KD	49,90
BUNDESLIGA MANAGER CHAMPIONS PACK	KD	59,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CARMAGEDDON SPLAT PACK	KD	29,90
CART PRECISION RACING	DA	89,90
CIVIL WAR GENERAL 2	E	89,90
CIVIL WAR GENERAL 2	KD	69,90
CIVILIZATION2 SCENARIOS	KD	14,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
C&C 2: DAS KOMBINAT (05/98) INCL. ALARMSTUFE ROT + MISSION 1+2	KD	99,90
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
CROC	DA	79,90
D-SAT 2.0 (14 CDs)	KD	39,90
DAGGERFALL - BATTLESPIRE	E	109,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	DA	69,90
DARK REIGN MISSION PACK	KD	34,90
DAS GRAB DES PHARAO	KD	69,90
DAYS OF OBLIVION	KD	65,90
DEADLOCK 2: SHRINE WARS (04/98)	KD	79,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD	29,90
DESCENT COMPILATION (1&2)	DA	49,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (04/98)	DA	79,90
DESCENT: FREESPACE - GREAT WAR (05/98)	E	89,90
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE	KD	39,90
DIABLO INCL. HELLFIRE	DA	75,90
DIE BY THE SWORD (04/98)	KD	79,90
DOMINION STORM (04/98)	E	89,90
DUNE 2000 (05/98)	KD	75,90
DUNGEON KEEPER GOLD	KD	79,90
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons	KD	35,90
DUNKLE MANÖVER	KD	69,90
EASTERN FRONT (EMPIRE)	KD	79,90
EARTH 2140 GOLD PACK (INCL. MISSION 1+2)	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION CD 2	KD	24,90
F-15 (JANES COMBAT SIMULATIONS)	KD	79,90
F-18 KOREA (3DFX)	KD	79,90
F1 RACING SIMULATION	KD	69,90
FALCON 4.0 (04/98)	KD	79,90
FALLOUT	KD	69,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	79,90
FIGHTING FORCE	KD	79,90
FLESH FEAST (04/98)	E	89,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	99,90
FLIGHT UNLIMITED 2	KD	79,90
F L O Y D	KD	69,90
FLYING NIGHTMARES 2 (04/98)	E	89,90
FORSAKEN (04/98)	DA	75,90
FRANKREICH 98 - FUßBALL-WM (05/98)	KD	85,90
GAME, NET & MATCH (BLUE BYTE) 05/98	KD	69,90
GRAND THEFT AUTO	KD	59,90
GEX 2 (3DFX)	DA	75,90
GRAND PRIX 500cc (06/98)	KD	79,90
HALFLIFE (04/98)	E	89,90
HEXEN 2 - HEXMAKER LEVEL CD	DA	34,90
HEROES OF M&M 2 FULL FANTASY PACK 1&2	KD	69,90
HUGO 6	KD	59,90
IF/A-18 E CARRIER STRIKE FIGHTER	DA	75,90
INCOMING (3D ACTION) (04/98)	DA	85,90
INCUBATION	KD	69,90
INCUBATION MISSION CD	KD	29,90
I-PANZER '44	DA	75,90
I-WAR	KD	69,90
JAZZ JACKRABBIT 2 (INCL. TEIL 1)	DA	64,90
JEDI KNIGHT	DA	79,90
JEDI KNIGHT MISSION CD	DA	39,90
JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME	KD	75,90
KKND 2 (04/98)	KD	69,90
LANDS OF LORE 2	KD	69,90
LAST BRONX	DA	69,90
LIBERATION DAY	DA	75,90
LINKS LS 98	DA	79,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF MAGIC	KD	59,90
LUCAS ARTS 10 ADVENTURES incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max	KD	54,90
LULA INSIDE	KD	29,90
M.A.X. 2 (04/98)	KD	79,90
MAGIC - DUELS OF THE PLAINSWALKERS	KD	75,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
MARS TAXI	KD	29,90
MASTERMIND (04/98)	KD	39,90
MECHWARRIOR 3 (04/98)	KD	75,90
METALIZER	KD	59,90
MICRO MACHINES V3 (04/98)	DA	79,90
MIGHT & MAGIC 6 (05/98)	KD	69,90
MONKEY ISLAND 3	KD	79,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION	KD	69,90
MONOPOLY WM-EDITION	KD	75,90
MONTY PYTHON: MEANING OF LIFE (04/98)	E	69,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
MYTH - KREUZZUG INS UNGEWISSE	KD	79,90
NBA 98 / WIN 95	KD	79,90
NBA ACTION 98	DA	59,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NHL BREAKAWAY™ 98 (04/98)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	79,90
N.I.C.E. 2 (05/98)	KD	69,90
NIGHTMARE CREATURES	E	99,90

TOP GAMES April

Anno 1602 — Kompl. Dt. 79,90 DM
Formel 1 '97 — Kompl. Dt. 69,90 DM
Deathtrap Dungeon — Kompl. Dt. 79,90 DM
Rebellion — Engl. 79,90 DM
M1 Tank Platoon 2 — Kompl. Dt. 79,90 DM
Starcraft — Dt. Anl. 89,90 DM
Red Baron 2 — Kompl. Dt. 65,90 DM
Battlezone — Kompl. Dt. 79,90 DM

Titel		Preis
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE	KD	79,90
OVERBOARD	KD	69,90
PANDEMONIUM 2	KD	75,90
PANZER COMMANDER (05/98)	KD	69,90
PANZER GENERAL 3D INCL. HINT-MAGAZIN	KD	79,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE	KD	79,90
PERRY RHODAN: BRÜCKE I. D. UNENDL.	KD	59,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE	KD	75,90
PIRATEN	KD	65,90
POD: BACK TO HELL MISSIONS	KD	24,90
POLICE QUEST S.W.A.T. 2 (03/98)	DA	79,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (04/98)	KD	79,90
POWERBOAT RACING (04/98)	DA	69,90
QUEST FOR GLORY 5: DRAGONFIRE (05/98)	E	89,90
RAYMAN'S WORLD	KD	49,90
RED GUARD (ELDER SCROLLS) (05/98)	DA	79,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	69,90
ROLE PLAYING GAME COMP. (12 SPIELE)	DA	59,90
RTL 2 MEGA GAMES SCIENCE-FICTION: Wing Comm. 4, Privateer 2, Crusader - No Regret	KD	69,90
RTL 2 MEGA GAMES SIMULATIONS: ATF GOLD, EF 2000, FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	69,90
SEGA TOURING CAR	KD	59,90
SHADOW MASTER (04/98)	KD	65,90
SHADOWS OF THE EMPIRE	DA	69,90
SHANGHAI: DYNASTY	KD	49,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIEDLER 2: 50 NEUE WELTEN	KD	14,90
SIERRA PRO PILOT	E	79,90
SIM CITY 3000 (05/98)	KD	99,90
SIN (05/98)	DA	79,90
SOLDIERS AT WAR (05/98)	DA	69,90
SPEARHEAD	KD	69,90
STARSHIP TITANIC	DA	69,90
STAR TREK: FIRST CONTACT(04/98)	DA	79,90
STAR TREK PINBALL	DA	49,90
TEST DRIVE 4 / WIN 95	KD	79,90
TENNIS MANAGER	KD	39,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
TEX MURPHY: OVERSEER	E	99,90
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	KD	79,90
THEME HOSPITAL & SIM CITY 2000 COLL.	KD	79,90
TITANIC	KD	39,90
TOCA (TOURING CAR CHAMPIONSHIP)	KD	79,90
TOMB RAIDER 2	KD	69,90
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TOTAL HEAVEN incl. Civilization 2, Die Siedler 2 und Sim City 2000	KD	69,90
TRIPLE PLAY 99 / WIN 95	E	79,90
TUROK ENGL. VERSION	E	79,90
UBIK	KD	85,90
ULTIMA ONLINE	E	99,90
ULTIMA COLLECTION	E	79,90
ULTIMATE RACE PRO	KD	59,90
UNREAL (04/98)	E	89,90
UPRISING	KD	69,90
VALUE PACK 1 (WC4, HATTRICK, KKND)	KD	54,90
VIRTUAL POOL 2	DA	69,90
VR 3000	DA	75,90
WARBREEDS	DA	59,90
WARHAMMER: DARK OMEN	KD	79,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WERNER: MÄNÄTSCHER 98	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER PROPHECY	KD	79,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORMS 2	KD	75,90
X-COM: APOCALYPSE & TERROR F. T. DEEP	KD	59,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS (04/98)	DA	49,90
X-FIRE (SIR TECH) (04/98)	E	89,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	KD	85,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION: BALANCE	E	39,90
YOU DON'T KNOW JACK	KD	59,90
Z - EXPANSION CD	KD	24,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	19,90
AH-64 LONGBOW CLASSIC	KD	29,90
AIR WARRIOR II	KD	39,90
AKTE EUROPA	KD	39,90
ALADDIN -DISNEY-	KD	39,90
ALIEN TRILOGY	KD	19,90
A.T.F. CLASSIC	KD	29,90
BATTLE ISLE 3	KD	25,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BUCCANEER	KD	39,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CONSTRUCTOR	KD	34,90
CREATURES	KD	35,90
DAS DSCHUNGELBUCH -DISNEY-	KD	39,90
DARK REIGN	KD	29,90
DER KÖNIG DER LÖWEN -DISNEY-	KD	39,90
DESCENT 2	KD	9,90
DESTRUCTION DERBY 2	KD	29,90
DIABLO	DA	49,90
DIE ENTSCHEIDUNG	KD	19,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD 2	KD	39,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD	29,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
ECSTATICA	DA	29,90
ELISABETH I.	KD	34,90
ENEMY NATIONS	DA	19,90
EXTREME ASSAULT	KD	39,90
F1 MANAGER 96	KD	24,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	29,90
FALLEN HAVEN	KD	29,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	39,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	29,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
GENE WARS	KD	19,90
HEAVY GEAR	KD	44,90
HEXAGON KARTELL	KD	34,90
HEXEN 2	DA	29,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOT-	KD	19,90
HOLIDAY ISLANDS	KD	29,90
HUGO 3	KD	29,90
HUGO 4	KD	39,90
IKARUS SHAREWARE BOMBE (2000 PROG.)	DA	34,90
iM1A2 ABRAMS PANZER	KD	29,90
IMPERIALISMUS	KD	39,90
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
INTERSTATE 76	KD	34,90
JACK ORLANDO	KD	9,99
KKND CLASSIC	KD	29,90
KING'S QUEST COLLECTION	DA	24,90
LOST VIKINGS 2	KD	24,90
MAD TV 1&2	KD	29,90
MAG!	KD	24,90
MAGIC CARPET 2	KD	19,90
MAHJONGG PROFESSIONAL	KD	14,90
MASTER OF ORION 2	KD	29,90
MDK	KD	29,90
MECHWARRIOR 2	KD	29,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
MEN IN BLACK	KD	49,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	KD	29,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
OSTFRONT -SSI-	KD	19,90
PACMAN PROFESSIONAL	KD	14,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PAZIFIK ADMIRAL	KD	39,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	24,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PLANER 1&2 INCL. MISSIONS	KD	24,90
P.O.D.	KD	34,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	29,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	29,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
REBEL ASSAULT 2	KD	35,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	9,99
SCHLEICHFAHRT	KD	34,90
SEAN DUNDEE'S WORLD CUP SOCCER	KD	24,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIEDLER	KD	24,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM CITY CLASSIC	KD	9,90
SIM EARTH	KD	9,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	19,90
SIMON THE SORCERER 1&2	KD	29,90
SPEED RAGE	DA	19,90
SPEEDSTER	DA	19,90
STAR FIGHTER 3000	DA	19,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	19,90
STAR FLEET ACADEMY	KD	49,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	39,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	24,90
STEEL PANTHERS 2	KD	29,90
SUB CULTURE	KD	34,90
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
TETRIS 3 CD PROFESSIONAL	KD	14,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	KD	39,90
TOON STRUCK	KD	24,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TUROK	KD	44,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC	KD	29,90
VERMEER	KD	29,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WARWIND 2 - DIE INVASION	KD	49,90
WATERLOO	KD	24,90
WING COMMANDER 4	KD	39,90
WORMS UNITED	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	24,90
YAHTZEE	KD	19,90
ZORK: DER GROßINQUISITOR	KD	44,90

PC Zubehör

Artikel		Preis
ALFA QUAD PRO JOYSTICKUMSCHALTER	DA	49,90
ALFA TWIN PRO JOYSTICKUMSCHALTER	DA	49,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
COMMAND & CONQUER TRACKBALL	DA	79,90
DIAMOND MONSTER 3D (3DFX ADD-ON-BOARD)		339,90
DIAMOND MONSTER II (3DFX 2)	DA	499,90
FANATEC "LE MANS" LENKRAD MIT PEDALEN	DA	179,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
INTERACTOR GAME WEAR (RUMBLE FUNKTION)		69,90
LARA CROFT FIGUR AUS TOMB RAIDER 1&2		79,90
miro HIGHSCORE 3D BESCHLEUNIGER	DA	369,90
MAXI GAMER 3DFX 2 (04/98) MIT 3DFX VOODOO 2 CHIPSATZ + F1 RACING SIMULATION. VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!!!	DA	499,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	299,90
MS SIDEWINDER GAMEPAD	DA	69,90
MS SIDEWINDER PRECISION PRO STICK	DA	139,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SAITEK PC DASH	DA	119,00
SAITEK PC DASH INCL. CONSTRUCTOR	KD	139,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	E	249,00
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II	E	159,90
VOODOO 2 (MICRONICS/ORCHID) (04/98) DIE NACHFOLGEKARTE ZUR ORCHID RIGHTEOUS BIETET DEN NEUEN 3DFX VOODOO 2 CHIPSATZ FÜR NOCH BESSERE BESCHLEUNIGUNG. BEGRENZTE MENGEN VERFÜGBAR - GLEICH VORBESTELLEN!!!	DA	469,90
VERBAL COMMANDER GAME CONTROLLER	E	189,90
X-36 FLIGHTSTICK & THROTTLE (SAITEK)	DA	239,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand d. Vorkassebestellungen im Inland per UPS. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Mindestbestellwert: 24.00 DM. Software ab 180 DM Lieferwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

PC Player 5/98

WENN IHR UNS EINE SCHRIFTLICHE BESTELLUNG ZUSCHICKT UND DIESEN COUPON BEILEGT, BERECHNEN WIR PRO SENDUNG NUR 4,90 DM VERSANDKOSTEN!!!
GILT NICHT BEI TELEFONISCHER BESTELLUNG!!!

So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.

Diese Software-Grundlage braucht der Testkandidat.

Auf welche Version beziehen sich unsere Wertungen?

Der Name der Firma, die das getestete Spiel veröffentlicht.

Auflistung der 3D-Standards, die unterstützt werden.

Ist das Programm auch ohne Fremdsprachen-Kenntnisse spielbar?

Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt.

Wieviel menschliche Spieler können gleichzeitig antreten?

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Marktpreise können nach unten abweichen.

PC Player Spiele-Test

Hersteller:	WEKA-Soft	3D-Karten:	3Dfx, Matrox Mystique
Testversion:	Beta vom Januar '98	Hardware, minimum:	Pentium/90, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95		
Sprache:	Deutsch	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte, 4 MByte Video-RAM
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	100	Sound:	30
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	50

Spielspaß: 98

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Verfallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS:
Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

Spiele-Test

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.

10 = katastrophal
20 = schlecht
30 = enttäuschend
40 = mäßig
50 = durchschnittlich
60 = ordentlich
70 = gut
80 = sehr gut
90 = genial
100 = perfekt

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

PC PLAYER INDEX

1998 MAI

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet.
Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


HEINRICH LENHARDT


ROLAND AUSTINAT


MANFRED DUY


MARTIN SCHNELLE


UDO HOFFMANN


THOMAS KÖGLMAYR

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Köglmayr	Seite
Forsaken	Action	85	–	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	84
M 1 Tank Platoon 2	Simulation	83	★★★	–	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	102
Nitro Riders	Rennspiel	83	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	106
Anno 1602	Strategie	82	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	128
Incubation: The Wilderness Missions	Zusatz-CD	82	★★★★	–	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	134
Dark Reign: Rise of the Shadowhand	Zusatz-CD	81	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	133
Hexen 2: Portal of Praevus	Zusatz-CD	81	–	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	100
Die by the Sword	Action	78	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	98
iF-22 Version 5.0	Flugsimulation	77	★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	138
Tex Murphy: Overseer	Adventure	77	–	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★	124
Earth 2140: Final Conflict	Zusatz-CD	76	★★	★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	135
Redline Racer	Rennspiel	74	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	122
Fighting Force	Prügelspiel	71	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	136
Golf Pro	Sport	71	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★	★★★★	92
Actua Ice Hockey	Sport	70	★★★★	★★★★	★★★	–	★★	★★★	96
Korea	Flugsimulation	66	★★	–	★★★	★★★★	★★★	★★★★	139
Flying Saucer	SF-Simulation	65	–	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	121
Incoming	Action	65	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	90
Deadlock 2: Shrine Wars	Strategie	62	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	110
Halls of the Dead	Rollenspiel	61	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	101
Star Trek: The Game Show	Denkspiel	61	★★	★★★★	★★	★★★	★★	★★	109
Armor Command	Echtzeit-Strategie	58	★★★	★★★	★★★	★★★	–	★★★	114
Great Battles of Caesar	Strategie	58	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	116
Black Dahlia	Adventure	56	★★★	★★★	★★	★★	★★★	★★	112
Semper Fi	Strategie	28	★	★	★★	★	★	★	97
Riana Rouge	Adventure	19	★	★	★	★	★	★	113
Days of Oblivion	Adventure	12	★	★	★	–	★	–	95

Die besten Spiele der letzten beiden Ausgaben:

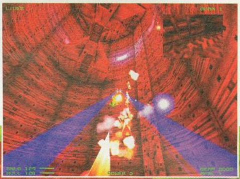
Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Köglmayr	Heft
Battlezone	Strategie-Action	90	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	4/98
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	Zusatz-CD	84	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	4/98
Jack Nicklaus 5	Sportspiel	82	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	3/98
Croc	Geschicklichkeit	81	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	3/98
CART Precision Racing	Rennspiel	80	★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	3/98
Pandemonium 2	Geschicklichkeit	79	★★★★	–	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	3/98
NBA Action 98	Sportspiel	78	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	3/98

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

GOLD PLAYER

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Forsaken





Konsequent für 3D-Beschleuniger programmiert: Mit einem Grafikfeuerwerk sondergleichen pulverisiert »Forsaken« unsere PC-Sehgewohnheiten. Aber kann der britische Schönling auch in Sachen Spielprinzip den 360-Grad-Veteranen »Descent 2« in den Vorruhestand schicken?

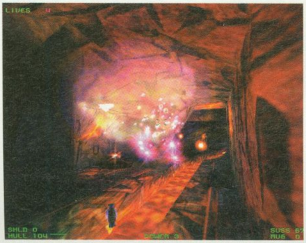
Wir haben es doch schon immer gewußt: Wissenschaftler werden eines nicht ganz so schönen Tages die Erde auf dem Gewissen haben. Im Jahre 2113 ist es soweit. Dann nämlich starten einige Physiker ein lustiges Experiment, um ihre Theorien über den Zusammenhalt der Materie zu bestätigen. Leider endet der Versuch mit einer Kernfusionsreaktion, die gar nicht daran denkt, an der Labortür Halt zu machen. Vielmehr zerbricht der gesamte Planet in mehrere Bruchstücke. Alle Menschen, die die Katastrophe selbst überlebt haben, sterben während der nächsten paar Tage an der Sonnenstrahlung, die durch keine Atmosphäre mehr gefiltert wird. Die Hohen Senatoren der imperialen Theokraten, ihres Zeichens Herrscher des Universums, beschließen, die Überreste zur Plünderei freizugeben. Hier kommen Sie ins Spiel: als interstellarer Freibeuter sind für Sie die Schätze der einstigen Wiege der Menschheit von besonderem Interesse. Also entern Sie samt Ihrem Anti-Grav Hover-Motorrad die Örtlichkeiten, um sich ihren Anteil zu sichern. Leider werden diese von automatischen Waffensystemen bewacht, die auf alles Unbekannte ohne Fragen schießen ...

Im neuen 3D-Geschoß »Forsaken« sind dabei 16 Level zu

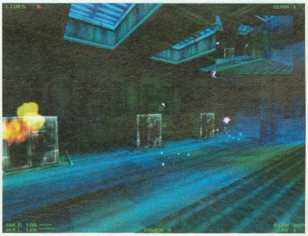
In dieser Maschinenhalle dürfen Sie zeigen, mit wievielen Gegnern Sie auf einmal fertig werden. (3Dfx)



▲ Die selbsttätig ihr Ziel suchenden Raketen erinnern uns an Photonentorpedos aus »Star Trek«. (3Dfx)



Im Vulkanlevel geht es nun den Geschütztürmen an den Kragen. (ATI 3D Rage Pro) ▶



Wie schaltet man am einfachsten Computer ab? Richtig, man zerbröselt sie fachmännisch. (3Dfx) ▶

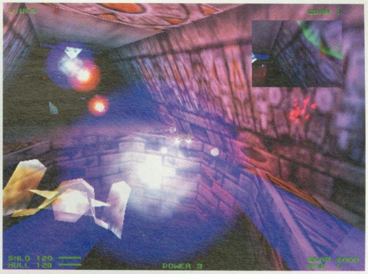


Endlich geschafft! Vor uns liegt der Schlüssel, mit dessen Hilfe wir die Zentralbank knacken werden. (3Dfx) ▶

◀ Dieser Raum vermittelt einen Eindruck über die Größe der Örtlichkeiten, die mit der Grafik-Engine möglich sind. (3Dfx)

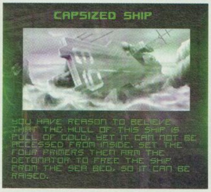


erkunden. Ist das erste Labyrinth noch recht linear und übersichtlich, sieht dies bei den folgenden schon anders aus. Das reine Säubern der Räumlichkeiten reicht da nicht aus, vielmehr muß immer ein bestimmter Auftrag erfüllt werden. Dieser beschränkt sich für gewöhnlich auf das Finden und Auslösen von Gegenständen. In der U-Bahn soll beispielsweise der Zug wieder in Gang gesetzt werden, bevor der Ausgang passierbar ist, in der Biosphäre sammeln Sie DNA-Proben auf, und in einem gesunkenen Flugzeugträger machen Sie Sprengladungen scharf, damit er geborgen werden kann. Im Aztekentempel nimmt ein Energiekristall erst dann die Arbeit auf, nachdem Sie ihn mit Strom versorgen.



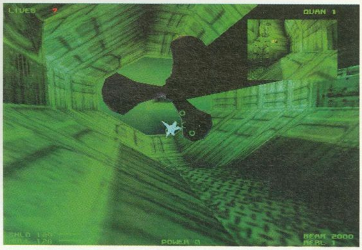
▲ Im Aztekenlevel schlagen wir uns mit den transparenten Schatten herum. (Power VR)

Oft sind auch kleine Sub-Aufgaben zu lösen, etwa die Maschinen des Trägers auszuschalten. Damit Sie immer wissen was zu tun ist, werden kurze Texte eingeblendet. Acclaim versprach uns, daß in der Verkaufsversion diese Nachrichten immer wieder aufrufbar sind. So können Sie, selbst wenn Sie in der Hitze des Gefechts die Information nicht mitbekommen haben, immer wieder darauf zurückgreifen.



Im trockenen Briefing erfahren Sie alles Wissenwerte über die folgende Mission.

Ein Zeitlimit erschwert des öfteren das Finden des Levelendes. Im Gegensatz zu »Descent« können Sie keine Karte aufrufen - schade, aber nicht unbedingt ein Hindernis. Die Katakomben haben für gewöhnlich einen derart charakteristischen Aufbau, daß der Hoverbike-Pilot sich selten verirrt.



▲ Der Suche Lohn: ein Kristall, der sich hinter der Schiffsschraube des Flugzeugträgers versteckt. (3Dfx)

Für besonders Orientierungslose läßt sich ein Kompaß einblenden. Angreifende Feinde weisen ebenfalls den Weg, allerdings tauchen auch welche in bereits »gereinigten« Bereichen auf.

Ein wenig an »Terracide« erinnern Luftschächte, deren Ventilatoren Sie einsaugen. Hier hilft nur ein gezielter Schuß in die Rotorblätter. Manchmal finden Sie Teleporterfelder, mit denen sich größere Strecken auf einmal überwinden lassen. Ein neues Leben erhalten Sie für das Aufsammeln von zehn Goldbarren, Power Pods erhöhen die Durchschlagskraft der Kanonen. Herumliegende Schildenergie sichern weiterhin den Schutz des Gefährts. Gut versteckte Kristalle wiederum geben Ihnen ein neues, zusätzliches Geheim-Hoverbike, das in allen acht Kategorien glänzt.

16 verschiedene Vehikel mit jeweils eigenem Fahrer befinden sich im Fuhrpark. Alle kommentieren das Geschehen mit eigenen Sprüchen, die von passend bis cool reichen. Vier Bordcomputer, die ebenfalls ihren Senf beisteuern, runden die Paletttte ab. In den Katakomben begegnen Ihnen hauptsächlich »Schwärmer«; diese nicht sonderlich intelligenten, fliegenden Roboter feuern nur auf Sicht und verfolgen Sie nicht hinter die nächste Ecke. Seien Sie jedoch auf der Hut, denn es gibt sie auch in rot und grün, was ihre Feuerkraft verstärkt. Für gewöhnlich tauchen sie in Gruppen auf, was das Bekämpfen nicht gerade erleichtert. Dann verfügen die Abwehrsysteme über ein weitaus gewitzteres Gerät, das stärker bewaffnet ist und Beschuß ausweicht. Noch

Volker Schütz ★★★★★

Ein uneingeschränktes Lob an die Grafiker: Forsaken sieht fantastisch aus. Die gleißenden Lichterspiele illuminieren die schönen Level auf atemberaubende Weise, um gleichzeitig die Konkurrenz in tiefsten Schlagschatten zu stellen. Zuerst argwöhnisch ob des gesammlten Blendwerks, stellte ich schnell fest, daß mein Pessimismus in bezug auf das Spieldesign vollkommen ungerechtfertigt war. Die Steuerung meines Bikers ist zwar ein wenig träge, dafür aber butterweich und frei konfigurierbar. Außerdem bevorzuge ich im Gegensatz zu Kollege Schnelle die relative Linearität der einzelnen Level. Habe ich mich in Descent 2 doch in etwa so gut zurecht gefunden, wie ein Computereinsteiger in einem chinesischen Linuxhandbuch.
Einzig und allein die KI von Forsaken macht mir zu schaffen. Während in Descent garstige Roboter all Ihre Schaltkreise dazu nutzen, den Spieler in hinterhältige Fallen zu locken oder gar um Ausrüstung zu erleichtern, haben die Drohnen in unserer Testversion nur ein Ziel: hektisch herumhüpfend Hackfleisch aus unvorsichtigen Opfern zu machen.

+ Lustige Level

+ Geniale Grafik

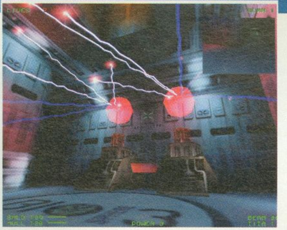
+ Schöne Steuerung

− Knallharte KI

GOLD PLAYER

unangenehmer sind die »Schatten«. Sie sind transparent, verfolgen Sie und verfügen über starke Feuerkraft. Mit zunehmendem Schaden verlieren sie ihre Durchsichtigkeit und sind so besser zu sehen. Minenleger huschen ebenfalls durch die späteren Level und gehen ihrem Tagewerk nach - nämlich Minen legen. Da sie sehr gut gepanzert sind, braucht man selbst mit starken Kanonen recht lange, bis sie ihre maschinelle Seele aushauchen.

Am Boden fahren mehrere Sorten Panzer herum, die mit Strahlenkanonen und Raketen ausgerüstet sind. Besonders vorsehen sollten Sie sich vor einer Art Mini-Mech, der zielsuchende Geschosse verfeuert. Ansonsten stehen des öfteren Geschütztürme im Weg, schon zu Anfang trifft der Biker auf Werfer, deren Munition ebenfalls hinter Ihnen herfliegt. Der Bordcomputer warnt mit einem nachdrücklichen »Incoming!« vor diesen Ärgernissen. Natürlich lernen Sie im Verlauf ihres Beutezuges auch



In der Biosphäre müssen Sie diesen Reaktor ausschalten. (Direct3D)

einige fette Endgegner kennen, über die wir hier aber nicht zuviel verraten wollen. Nur ein Tip: Einer dieser Burschen schleicht in der Biosphäre herum und ist das Produkt eines (weiteren) mißlungenen wissenschaftlichen Experiments.

Zur Abwehr all dieser robotischen Gegner ist Ihr Vehikel mit einer Primär- und einer Sekundärwaffe ausgerüstet. Als Hauptwaffe stehen vom Partikelbeschleuniger über an den Wänden abprallenden, zielsuchenden Projektilen, bis hin zu starken Laserkanonen alles zur Verfügung. Durch das Aufsammeln von »Orbitals« erhalten Sie eine zusätzliche, um das Fahrzeug herumkreisende Waffe. Bis zu acht dieser nützlichen Helfer bringt der Biker an seinem Schweber an. Raketen aller Coleur finden sich ebenfalls. Außer starren Geschossen bauen Sie selbstlenkende Pro-

Die Fähigkeiten der Biker im Vergleich



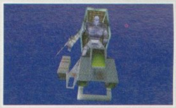
Beard ist ein harter Junge. Deswegen sind seine Stärken auch Kraft und Geschwindigkeit.



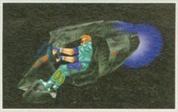
Die Stärken des Echsenwesens Foetoid liegen in der Geschwindigkeit, Kraft und Schildstärke.



Jo benutzt ein Bike mit großen Munitionskammern und Beschleunigung.



Sein starkes und wendiges Hover-Motorrad hilft den Roboter Motisto auf der Flucht vor seinem Hersteller.



Wichtig sind für L.A. Jay eine starke Bike-Hülle und gutes Handling.



Nim Soo Sun fährt ein kräftiges und schnell beschleunigendes Antigrav-Rad.



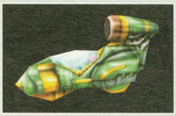
Ein flinkes Gefährt mit starken Schilden kommt Cavel Clark bei Beutezügen zugute.



Die Stärken des Cyborgs Cerbero liegen in der Wendigkeit und seinem Tempo.



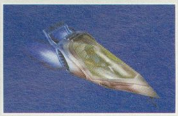
Der Ex-Cop geht mit seinem extrem schnellen und gepanzerten Vehikel auf Beutejagd.



Dr. Nepenthe macht mit seinem wendigen und schnellen Bike die Galaxis unsicher.



Der wahnsinnige Computer HK5 ist mit einem gutgepanzerten und munitionierten Gefährt unterwegs.



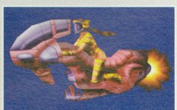
Earl Sleeks Fahrzeug fällt neben der Stereoanlage durch Geschwindigkeit und Handling auf.



Rex Hardys fahrbarer Untersatz beschleunigt gut und verfügt über starke Schutzschilde.



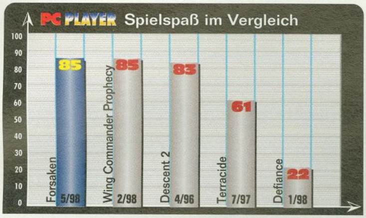
Die Vorteile von Sceptre sind hohe Beschleunigung und große Munitionsvorräte.



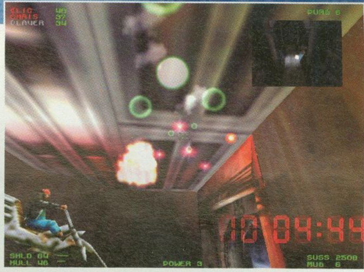
Die Söldnerin Nubia führt auf der Erde ihr robustes und mit Knallkörpern vollgestopftes Vehikel vor.



Haben Sie alle Kristalle gesammelt, erhalten Sie das in allen acht Eigenschaften glänzende Flygirl.



Mit Forsaken hat Probe eine Grafik-Orgie abgeliefert, die ihresgleichen sucht. In die Nähe kommt da Origins Wing Commander Prophecy, das aber eher auf Story und Weltraum-Flugkünste setzt. Immer noch interessant ist das (zwischenzeitlich abgewertete) Descent 2, das grafisch zwar nicht mehr mithalten kann, aber intelligente Designideen en masse bietet. Dies kann man von Terracide nicht gerade behaupten, das zudem trotz 3D-Kartenunterstützung nicht sonderlich gut aussieht. Defiance aus dem Hause Avalon Hill macht in keiner Hinsicht eine gute Figur.



Ein Fest für Aasgeier: Ausgeschaltete Konkurrenten lassen am Ort ihres Ablebens ihre aufgesammelten Extras liegen.

jektile ein, Schnellfeuerwerfer liegen in den Gewölben genauso herum wie Sprengköpfe, die ein starkes Gravitationsfeld erzeugen und den Gegner darin einfangen. Besonders wuchtig sind die »Titans«: Neben der eigentlichen, schon eindrucksvollen Explosion setzt die Rakete sieben Bomblets frei, die gelegentlich auch wieder zurückkommen – Vorsicht ist geboten. Nur im Multiplayer einsetzbar sind Waffen, die Ihre Mitspieler der Ausrüstung berauben.

Zwar können Sie sich wie im spielerischen Vorbild Descent 2 in allen drei Richtungen frei bewegen, die einschaltbare automatische Ausrichtung Ihres Gefährts läßt jedoch einen Verdacht aufkommen, der alsbald bestätigt wird: Ein richtiges dreidimensionales Design sucht man hier vergeblich, es gibt in den Leveln immer ein »oben« und »unten«. Am besten läßt sich das Vehikel wie jeder handelsübliche 3D-Shooter mit einer Kombination aus Maus und Tastatur steuern. Allerdings dürfen Sie nun auch nicht nur zu den Seiten, sondern auch noch oben und unten »strafen«, was ein zusätzliches Element mit einbringt.

Rein grafisch weiß die Engine mit schier ewig vielen Transparenzeffekten und Lens-Flares zu beeindrucken. In Echtzeit berechnete farbige Lichter durch Raketen und Strahlenwaffen beherrschen die Programmierer genauso wie die Darstellung sehr großer Räume. Daß trotz Texturenfilterung noch akzeptable Geschwindigkeiten erreicht werden, liegt an der konsequenten direkten Unterstützung der meisten Beschleuniger. Das wären Boards mit Voodoo- und Voodoo-2-Chipsatz, die ATI 3D Rage Pro, Permidia-2-Karten, PowerVR-Geräte sowie Riva128- und Rendition-Beschleuniger. Falls Sie keine derartige Hardware besitzen, reicht auch eine Direct3D-kompatible Ausgabeeinheit. Die Besitzer von Karten mit Voodoo-2-Prozessor bekommen zwar keine merkbar besseren Effekte geboten, die Frame-Rate verdoppelt sich aber so bei einem Pentium II-Prozessor. Ein zuschaltbarer Rückspiegel verrät, was hinter Ihnen vorgeht.

Eine Raketenansicht ist ebenfalls anwählbar, die besonders bei den selbstlenkenden Geschossen praktisch ist. Zum Teil werden Sie auf diese Weise etwa beim Umlegen eines Schalters über dessen Funktion informiert.

Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen für die richtige Motivation. Für Netzwerkler werden fünf verschiedene Spielarten geboten, die außer dem obligatorischen Deathmatch auch einen Capture-the-flag- und Cooperative-Modus bieten. Spezielle Level hierfür liegen auf der CD vor. Leider waren die Mehrspielergefechte in der vorliegenden Version noch nicht spielbar. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★★

»MashMan« fliegt mit seinem getreuen Hoverbike unvorsichtig in einen Raum, als auch schon von allen Seiten das Feuer eröffnet wird. Das folgende Inferno sprüht nur so vor gewaltigen Explosionen, Lichteffekten und krachendem Sound.

Eine typische Szene aus Forsaken, die klar macht, wo dieses schnittige Stück Software seine Wuzeln eingehakt hat: im Actionbereich. Das Spiel ist also keine Konkurrenz für das die Gehirn-Ressourcen stärker beanspruchende Descent 2, was aber keinen Nachteil darstellt. Bei Forsaken ist weniger Rätselraterei gefragt als vielmehr ein flinkes Händchen an der Maus und ein nervöser Finger über den Knöpfen. Die fehlende Karte stört dabei nicht so sehr, da das Leveldesign selten Zweifel offenläßt, wo man sich gerade befindet. Die coolen Sprüche von Biker und Bordcomputer tun ihr übriges, um Atmosphäre aufkommen zu lassen.

Einziges Manko: Manchmal sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht - vor lauter Transparenzen, Abgasfahnen und Licht verblassen die Gegner im wahrsten Sinne des Wortes. Trotzdem ist den Probe-Programmierern hiermit ein hervorragender Vertreter des Genres gelungen.

- **+ Bombastische Grafik**
- **+ Schönes Leveldesign**
- **+ Lässige Sprüche**
- **– Manchmal etwas unübersichtlich**

Forsaken

Hersteller:	Probe/Acclaim
Testversion:	Beta vom März '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1-16 (Modem, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Voodoo 2, Rage Pro, Permidia 2, PowerVR, Riva 128, Verité
Hardware, minimum: Pentium/120, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung: Pentium 200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

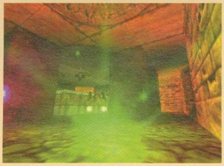
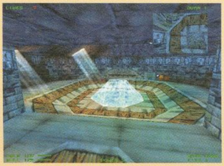
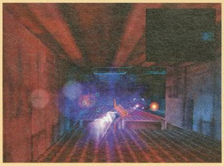
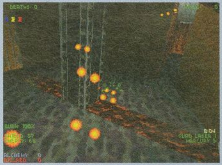
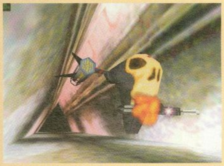
PC PLAYER Wertung

Grafik:	100	**Sound:**	80
Einstieg:	90	**Komplexität:**	70
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	in Testversion nicht vorhanden

Spielspaß: 85

Forsaken im Vergleich

Fliegen und ballern bei 360-Grad-Feeling? Da drängt sich doch ein Vergleich mit Altmeister »Descent 2« und dem 3D-Karten-Frühwerk »Terracide« auf.

	Forsaken (Spielspaß: 85)	Descent 2 (Spielspaß: 83)	Terracide (Spielspaß: 61)
Grafik	 Forsaken: Das Spiel unterstützt so ziemlich jede Beschleunigerkarte wartet so mit Transparenzen und Lightsourcing bei Höllentempo auf. Ohne 3D-Karte geht hier nix.	 Descent 2: Schon für damalige Verhältnisse war die Grafik hübsch, zudem wurden Patches für 3D-Karten mit 3Dfx-, S3ViRGE- und Rendition-Chipsatz nachgeliefert.	 Terracide: Ohne Zusatzkarte kaum zu genießen, denn es wurden die Register von Beschleunigern gezogen. Großes Manko: Die Sichtweite war stark begrenzt.
Leveldesign	 Forsaken: Nicht wirklich dreidimensional, aber trotzdem schön. Es fallen vor allem viele sehr große Räumlichkeiten auf, die in der Komplexität an Jedi Knight erinnern.	 Descent 2: Immer noch unerreicht – das echt dreidimensionale Design der Level. Dazu sind sie derart komplex, daß der Spieler sich über die 3D-Karte freut.	 Terracide: Im Gegensatz zur Konkurrenz gibt es hier auch Außenlevel. Diese sind jedoch derart häßlich, daß man in Raumschiffen stattfindende Missionen erfleht.
Waffenauswahl	 Forsaken: Hier sehen Sie die Solaris-Rakete, ein zielsuchendes Projektil. Sechs Hauptgeschütze und sieben Raketenwerfer erleichtern das Suchen nach terranischer Beute.	 Descent 2: Durch nochmaliges Aufsammeln der gleichen Waffe läßt sich die Feuerkraft bis auf das fünffache verstärken. Die Sekundärwaffen sind davon nicht betroffen.	 Terracide: Als einziger der drei Konkurrenten bietet dieses Spiel nicht zwei, sondern drei Waffensysteme gleichzeitig. Die Kanonen bieten optional Streu- oder Schnellfeuer.
Fahrzeuge	 Forsaken: Hier haben Sie gleich die Qual der Wahl durch 16 verschiedene Hoverbikes. Alle haben eigene Eigenschaften und Fahrer samt einem abwechslungsreichen Vokabular.	 Descent 2: Mit diesem wunderschönen Gleiter ziehen Sie Ihre Bahnen. Das Gefährt zerstört nicht nur wildgewordene Roboter, sondern rettet auch arme Minenarbeiter.	 Terracide: Bösartige Kolonisten wollen die Erde versklaven. Schlecht für die Abwechslung: Nur ein einzelnes, winziges Fahrzeug hat eine Chance gegen die Aggressoren.

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Incoming

»Independance Day« für den heimischen PC ist seit »Incoming« keine Utopie mehr. Kämpfen Sie in dem hardwareintensiven 3D-Karten-only-Shooter von Rage gegen brillant in Szene gesetzte Außerirdische, und retten Sie die Menschheit.



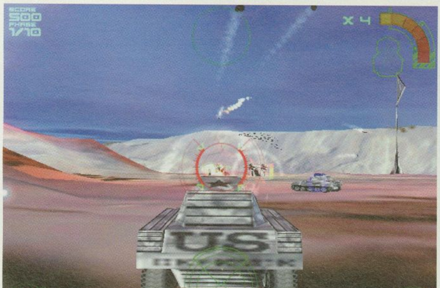
Mit gehöriger Feuerkraft wenden wir uns im Laufe des Spiels auch mal gegen die eigenen Installationen.

Außerirdische nehmen einmal mehr die Erde als Opfer ihrer galaktischen Expansionspläne ins Visier. Aus diesem Grunde haben Sie als treuer Patriot in selbigem Heerscharen fliegender Untertassen, die in extraterrestrischen Sondermüll verwandelt werden müssen. An Bord feuerspeiender Geschütztürme, Panzer, Kampfhubschrauber, Luftkissenboote, Düsenjets und letztendlich auch einiger UFOs zerrütten Sie in zwei verschiedenen Kampagnenarten die gegnerischen Angriffswellen, um Ihren Heimatplaneten und die Galaxis zu beschützen. Grundsätzlich findet das Spielgeschehen in dreidimensionaler Umgebung statt. Über dem Ozean, in der Wüste, auf dem Mond oder auf ägyptisch angehauchten Alienplaneten absolvieren Sie einfache Missionen, deren Parameter nur alibiweise über radikale Massenvernichtung hinausgehen. Die anrückenden Gegnerscharen folgen hierbei festgelegten Bewegungsabläufen und sind somit nicht mit der Künstlichen Intelligenz echter Simulationen zu verwechseln. Im Arcademodus und in der ersten, actiongeladenen Kampagne erleben Sie ausschließlich den Shoot'm-up-Charakter des Spiels. Hierbei liegt der Reiz im Ausprobieren der verschiedenen Vehikel. Mit einem Hubschrauber oder einem Düsenjet aus luftiger Höhe Tod und Verderben über seine Feinde zu bringen, ist verständlicherweise ein anderes Gefühl, als bangend in einem trägen Panzer ein Lager zu verteidigen. Natürlich weicht die Fahrphysik der einzelnen Fortbewegungsmittel stark voneinander ab. Zusätzlich gibt es eine zweite Kampagnenart, die neben den oben erwähnten Kampfaufträgen bescheidene Strategieelemente beinhaltet. So sehen Sie zwischen den einzelnen Attacken der außerirdischen Brut einen vage an »Command & Conquer« erinnernden Bildschirmausschnitt, der Ihre jeweilige Basis aus der Vogelperspektive zeigt. Hier steuern Sie nicht direkt, sondern dirigieren einzelne Truppenglieder mit der Maus in die Schlacht gegen streng in Formation anrückende Aliens. Die Aushebung neuer Kameraden samt Kampfgefährten ist nicht möglich, Sie müssen sich auf die vorgegebene Anzahl Einheiten beschränken. Sollten von denen jedoch zu viele über den Jordan gehen, fehlt Ihnen bei weiteren Attacken tatkräftige Unterstützung, wodurch Resourcenmanagement zu einem nicht ganz unerheblichen Faktor wird.



Hoch über den Wolken ist weniger die Freiheit als das Vorkommen garstiger Aliens grenzenlos.

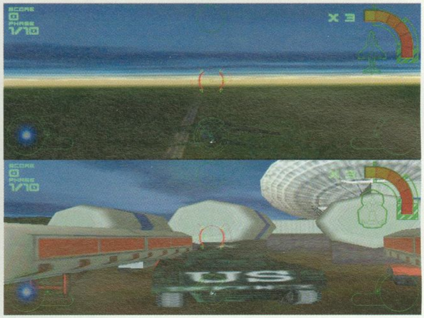
Wurde eine der Kampagnen erfolgreich abgeschlossen, gibt es als Belohnung einen Reversemode. In diesem klappern Sie alle zuvor verteidigten Basen erneut ab, um sie dem Erdboden gleichzumachen. Weiterhin warten verschiedene Extralevel, neue Fahrzeuge und einige kleine Gags auf Sie, die wir aller-



Vom Panzer bis zum Düsenjet haben Sie im Acardemodus die freie Auswahl des Kriegsgeräts.



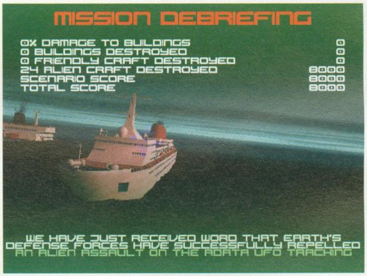
Im Strategiemodus kämpfen Sie aus der Vogelperspektive gegen die Außerirdischen.



Selbst mit zwei Spielern an einem PC können Sie sich bei Incoming gegenseitig das Leben erschweren.

dings im Detail nicht verraten wollen. Über Mehrspieleroptionen verfügt Incoming ebenfalls zur Genüge. Entweder können Sie wie üblich im LAN, im Internet oder über Modem spielen, oder aber Sie greifen auf den Splitscreen-Modus zurück. In diesem zocken zwei Kontrahenten gleichzeitig an einem PC.

Technik Tip: Incoming erfordert in jedem Fall eine 3D-Grafikkarte, welche aber konkret in Ihrem System steckt, ist nicht entscheident. Die Unterschiede zwischen der AGP-Version und der 3Dfx-beschleunigten Fassung sind nur marginal. Auf AGP-Systemen wächst zwar die Anzahl der Frames per Second, dem Spieler fällt dieser Geschwindigkeitszuwachs jedoch in der Regel nicht auf. Wichtiger ist hier die Prozessorgeschwindigkeit. Auch die Fülle dargestellter Objekte steigt: Texturen sind detaillierter, Explosionen etwas spektakulärer und Beiwerk wie Bäume oder Gebäude wirken geringfügig plastischer. Andere Beispiele wären die neblige Wolkendecke, die unter AGP-Grafikkarten vielschichtiger erscheint. Während des Spiels bringt die leicht erhöhte Menge an Texturen und Objekte jedoch keine erwähnenswerte Luststeigerung. Die Differenzen bleiben also in einem Rahmen, der den vorschnellen Umstieg auf die neue Technik nur begrenzt sinnvoll erscheinen läßt. (vs)



Das Debriefing hält Ihnen peinlich genau vor, wieviele eigene Ressourcen Sie im Kampf gegen die Außerirdischen verschwendet haben.

Volker Schütz ★★★★

Die Erfahrungen mit der OEM-Version in unserer letzten Ausgabe ließ zusammen mit den Versprechungen des Herstellers die Erwartungen ins Unermeßliche steigen. Doch wie so oft macht die Realität die schönsten Träume zunichte. Klar: Die bombastische Grafik mit ihren ekstatischen Lichterorgien ließe Roland Emmerich darüber nachdenken, ob er für den nächsten Teil von Independance Day nicht endlich sein schwäbisches Programmierteam vor die Tür setzen sollte. Auch die witzigen Extras wie geheime Vehikel verschiedene Kampagnenmodi oder unzählige kleine Scherzchen (Level mit fliegenden Kühen) sind ein netter Ansatz. Sie täuschen jedoch nicht über das primitive Grundschema des Spiels hinweg.

Alienschiffe, die in fester Formation unbeirrbar in Ihren Tod fliegen, sollte man eigentlich in nostalgische Baller-Opas verbannen. Da die Grünlinge diese stumpfsinnige Monotonie nicht nur in den Actionsequenzen praktizieren, degeneriert der sogenannte Strategiepart zu einer albernen Kleinkinder-Übung. Letztendlich hilft auch die große Anzahl zu steuernder Fahrzeuge nicht über die Tatsache hinweg, daß bei Incoming bombastische Grafik redlich müht, ein dünnes Spielprinzip zu übertünchen.

- \+ Schicke Optik
- \+ Kurzfristig motivierende Hochglanz-Action
- − Primitives Spielprinzip
- − Dämliche Gegner

Incoming

Hersteller:	Rage	**3D-Karten:**	3Dfx, Voodoo 2, AGP-Karten
Testversion:	Beta vom März '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/266/MMX, 32 MByte RAM, AGP-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

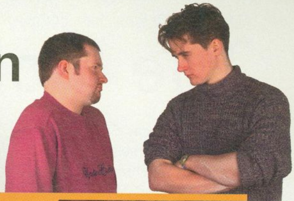
PC PLAYER Wertung

Grafik:	100	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	40
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 65

Vergleich: Forsaken gegen Incoming

Einer wird gewinnen



Ein neues Spieleduo reizt modernste PC-Hardware aus, feuert grafische Spezialeffekte im Eiltempo ab und bietet gut gewürzte Actionkost. Gründe genug für unsere Tester Schnelle & Schütz, die beiden 3D-Rivalen »Incoming« und »Forsaken« im Detail zu vergleichen.

Incoming



Grafik: 100

Bunte Lasersalven, schnieke Explosionsringe, durchsichtige Rauchschwaden und abwechslungsreiche Vehikel: Die Grafik von »Incoming« läßt sich nur mit »überwältigend« bezeichnen. Dermaßen spektakuläre Effekte kenne ich sonst nur aus dem Kino.

Action: 80

Incoming gibt Aliens die volle Breitseite und übersättigt die Luft mit Blei und Plasma. Allerdings fehlt den wilden Ballerorgien der Anreiz cleverer Gegner. Echte Verfolgungsjagden treten hinter der Massenvernichtung brav heranschwirrender Feinde zurück.

Künstliche Intelligenz: 40

Hier liegt die größte Schwäche des Actionspiels von Rage. Die feindlichen Einheiten nahen in ordentlichen Zweierreihen herbei, um mitten ins pralle Geschützfeuer zu krachen. Gerade in den sogenannte Strategiekampagnen ist dies ein fataler Nachteil.

Levelaufbau: 50

Die Level unterscheiden sich lediglich in ihren Grafiksets. Zwar gibt es Ozeane, Wüsten, Alienplaneten und ähnliches, doch ist der spieltechnische Unterschied zwischen diesen nicht groß genug, um für lang anhaltende Abwechslung zu sorgen.

Langzeit-Motivation: 50

Die Motivation basiert einzig und allein im Kennenlernen der verschiedenen Fahrzeugtypen. Weder das Grundprinzip des Strategie- noch des Actionmodus allein schaffen es, genug Atmosphäre zu erzeugen, um den Spieler langfristig an den Monitor zu fesseln.

Spielspaß: 65

Zu Demonstrationszwecken der neu gekauften AGP-Karte mag Incoming durchaus genügen, als alleinstehendes Produkt mangelt es ihm am nötigen spielerischen Tiefgang. Müßte ich mich zwischen beiden Titeln entscheiden, würde ich deshalb zu Forsaken greifen. (vs)

Forsaken



Grafik: 100

Mittels Beschleuniger-Power zaubert »Forsaken« ein Feuerwerk an Effekten, die nichts zu wünschen übrig lassen. High-Color-Farbtiefe, gefilterte Texturen und jede Menge Transparenzen erhellen die dunklen Gewölbe. Einzig den Explosionen fehlen die schönen Ringe, die Incoming drauf hat.

Action: 80

Gerade in wichtigen Räumen – und davon gibt es in fast jeder Mission mehrere – tauchen so viele Feinde auf, daß es eine Freude ist, sie alle zu zerbröseln. Trotzdem fühle ich mich nicht überfordert; es macht einen Heidenspaß, alle Waffen auszuprobieren.

Künstliche Intelligenz: 80

An »Descent 2«-Niveau reicht die KI zwar nicht heran, hat jedoch gegenüber Incoming klar die Nase vorne. Gegner wie die Schatten sind harte Brocken: Einfaches Draufballern hilft da wenig, denn sie weichen nach jedem Treffer aus. Ihre Verschlagenheit beweisen sie, indem sie auch um alle Ecken folgen.

Levelaufbau: 70

Obwohl die Level eher linear aufgebaut sind, gestalten sie sich alles andere als simpel. Teleporterfelder an den richtigen Stellen sorgen für flottes Vorwärtskommen. Selten müssen Sie die gleiche Passage häufig passieren, um den Auftrag zu erfüllen.

Langzeit-Motivation: 80

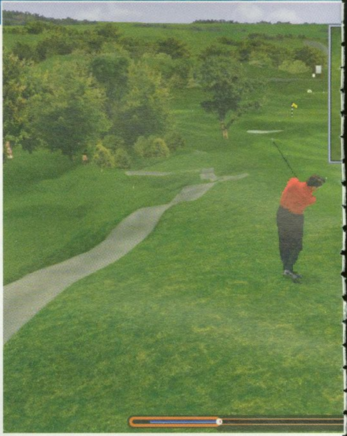
Nicht zuletzt dank der unterschiedlichen Sub-Missionen, die in jedem der 16 Level auftauchen, drängt es mich immer weiter. Die meist an richtig perfiden Stellen plazierten Roboter sorgen für nette Überraschungen, das Spiel macht dauerhaft ziemlich viel Spaß.

Spielspaß: 85

In diesem Vergleich ist Probes Kontrahent der eindeutige Gewinner. Der einzige Punkt, in dem Gleichstand herrscht, ist die Grafik – wobei sich Forsaken mit der weitaus geringeren Hardware-Power zufrieden gibt. Meine Empfehlung gilt ganz klar Forsaken. (mash)

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

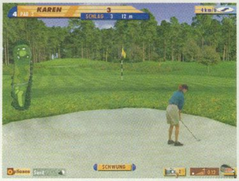
The Golf Pro

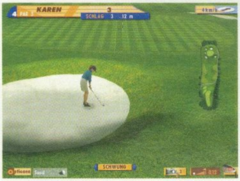


Währen der Annäherungsschlag losrauscht, wird im Videofenster rechts oben eine vorberechnete Animation abgespielt.

Player weiß, was Sache ist: Der Profi gleichen Namens fungiert als Lehrer bei Empires neuer Golf-Simulation. Eine einfallsreiche Schwungsteuerung soll vor allem aktive Ausüber dieses schönen Breitensports ansprechen.







Sie können die Betrachterkamera nicht stufenlos einstellen, aber immerhin zwischen drei Blickwinkeln wählen.

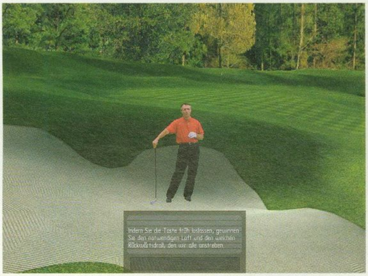
So mancher bemühte Pädagoge, der seinen wilden Schülern relativ wichtiges Wissen eintrichtern will, greift ob der respektlosen Bagage entnervt zu Kamillentee und Aspirin. Doch fangen die Schüler erst einmal an, den Unterrichtenden zu entlohnen, steigt der Respekt vor dessen Ausführungen ungemein.

So kommt es, daß dem Lehrmeister einer trivialen Angelegenheit wie dem Golfsport meist ehrfurchtsvoll gelauscht wird. Groß ist der Respekt: Fluchend hat man in der Übungsstunde Grasnarben und Luftlöcher produziert, doch selten den Ball getroffen. Der Golf Pro vermag es hingegen, perfekt getroffene Bälle am Fließband auf die Driving Range zu ploppen und nebenbei über Wetteraussichten und Superwahljahr zu parlieren. Einen auch beim dilettantischsten Schüler geduldig bleibenden Golflehrer liefert Ihnen Empire frei Haus, wenn Sie sich die neue Sportsimulation »The Golf Pro« zulegen. Der weise Hüter des Grüns heißt Gary Player und flaniert dank Video-Digitalisierung durchs digitalisierte Rasenangebot. Man spricht sogar deutsch, denn die Ausführungen des Meisters wurden synchronisiert.

Lehrerbeistand ist bei diesem Programm auch nötig, denn The Golf Pro schert sich nicht um konventionelle Steuerungsgewohnheiten. Statt mit gut getimeten Klicks über Stärke und Richtung des Schlags zu entscheiden, wird die Maus hier zum verlängerten Arm. Vor- und Zurückrollen wirkt sich direkt auf das Schwunggebaren Ihrer Spielfigur aus. In Einsteiger-freundlichen Übungslektionen werden Sie von Gary Player in dieser gewöhnungsbedürftigen Methode unterwiesen.

Gänzlich neu ist der Gedanke nicht. Auch Konkurrenztitel wie »SimGolf«, »DSF Golf« oder »Jack Nicklaus 5« experimentierten mit dieser Direktsteuerung, erlaubten aber auch die gewohnte Anklick-Bedienung im Stil von »Links« oder »PGA Tour Golf«. The Golf Pro konzentriert sich ganz auf den direkten Schwung und bietet die bislang ausgefeilteste Variante dieser Steuerungsphilosophie. Die Schlagstärke wird nicht nur davon beeinflußt, wie weit Sie den Schläger durch Mausrollen nach rechts ausholen. Auch die Geschwindigkeit, mit der man nach links »durchzieht« (also zurückrollt) wird registriert. Wie im richtigen Golferleben ist zudem die Geschmeidigkeit der Aktion mitentscheidend. Konnte man bei Jack Nicklaus 5 mit ruckartigem Gehacke gut vorankommen, honoriert der Golf Pro nur flüssige Schwünge.

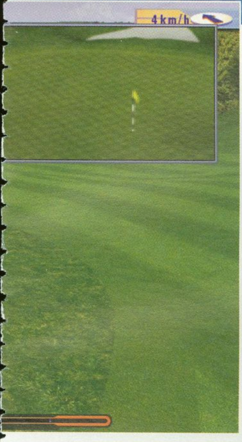
Bei all dem Gerolle sollten Sie die Maus möglichst gerade halten. Wer weichen Handgelenkes sein Eingabegerät in eine Schräglage verrutschen läßt,

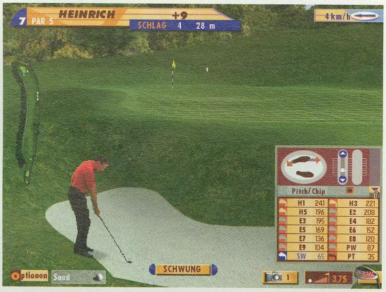


»Mein Name ist Player ... Gary Player!« – Der Digi-Dozent weist Sie geduldig in die Feinheiten der Schwungsteuerung ein.



Fast so dramatisch wie ein Missions-Briefing bei Wing Commander: Zu jeder Bahn gibt's ein kleines Video mit anschaulichen Tips.





▲ Von nun an ging's bergauf – selbst die Fußstellung darf korrigiert werden.

büßt mit einer Delle in der Ball-Flugbahn nach links oder rechts. Der Finessen nicht genug: Je nachdem, wann Sie die linke Maustaste loslassen, tut sich was beim sogenannten Loft. Sie können dadurch den Ball besonders hoch mit viel Backspin spielen oder ihn eher flach und weiterrollfreudig ins Gelände hoppeln lassen.

Auch bei der Darstellung des Spielfelds geht The Golf Pro eigene Wege. Die 3D-Kulisse unterscheidet sich auf den ersten Blick nicht von der Konkurrenz. Allerdings wird sie nicht zeitaufwendig berechnet; das Programm schaufelt vielmehr je nach Abschlagpunkt das passende Umgebungsbild auf den Bildschirm. Auf 3D-Ambiente muß man deshalb kaum verzichten: Drei verschiedene Blickwinkel stehen jederzeit zur Wahl. Infolge der Standbild-Inflation füllt ein einzelner Golfplatz zwei CD-ROMs gut ab. Zwei Kurse sind serienmäßig mit von der Partie, namentlich St. Mellion und Milton Head. Vorteil dieser Grafiktechnik: Auch auf weniger starken Systemen eilt man geschwind von Abschlag zu Abschlag.

In ausführlichen Lektionen doziert Gary Player über die Feinheiten von Bunkerbefreiungsschlägen, dem richtigen Verhalten am Hang oder fachgerechtem Putten. Wenn Sie sich reif für ein richtiges Spiel fühlen, können Sie nur zwischen drei Varianten wählen. Ein Turniermodus fehlt gänzlich; dafür sondert eine Kommentatorenstimme fachmännischen Senf zu Ihren Schlagbemühungen ab. Sie können Ihr persönliches Handicap anhand Ihrer Leistungen berechnen lassen und dann – wie im richtigen Golf – relative Erfolge unter Berücksichtigung Ihres Könnens ermitteln. Die Leistung in einer Partie läßt sich außerdem speichern und als Gegner wieder abrufen. Ein schönes Feature, das offensichtlich von den »Recorded Players« der Links-Familie inspiriert wurde.

Weitergehende Mehrspieler-Freuden harren noch eines Patches. Bislang können Sie lediglich nacheinander an einem PC antreten, doch mit dem Upgrade sollen später auch Partien in Netzwerk und Internet machbar sein. Das Kursangebot dürfte Ende '98 erweitert werden; pro Jahr sollen zwei bis drei kostenpflichtige Zusatz-CDs mit weiteren Golfplätzen erscheinen. (hl)



Nicht alle Mäuse sind gleich: Um möglichst gute Ergebnisse zu erzielen, wird das Rollvermögen des werten Eingabegeräts eingangs kalibriert.

Heinrich Lenhardt ★★★★

Der typische Computerspieler, welcher gemeinhin selten den Reinlichkeits-Level einer schwäbischen Hausfrau erreicht, wird urplötzlich auf kleinste Krümelchen konditioniert. Zumindest, sofern sie sein Mauspad und den Bremsweg des rollbaren Wunderkästchens bedrohen. Wehe dem Staubfussel, der sich niederlegen will, um die Geschmeidigkeit des Schlages zu beeinträchtigen. Hat jemand meinen Saug-Boy gesehen?

Was ich damit sagen will? Im Prinzip ist die Steuerung von Pro Golf sehr durchdacht und fühlt sich recht realistisch an. Dazu gehört aber auch, daß – wie beim richtigen Golf – ein gewisses Maß an Unwägbarkeit den Spielverlauf berührt. Mauspad-Qualität und Sauberkeit des Eingabemediums sind genauso wichtig wie ruhiges Händchen und etwas Glück. Wer mit diesem Umstand leben kann, bekommt eine reizvolle Steuerungsvariante geboten. Mein Links LS 98 werde ich trotzdem nicht einmotten. Die Grafik von Golf Pro ist gefällig, aber keinesfalls brillant. Außerdem gibt es wenig Spielvarianten, nur zwei Kurse und keinen Editor. Wer ein ungewöhnliches Golferlebnis abseits ausgelatschter Software-Trampelpfade sucht, wird diese Handicaps verdauen.

- ➕ **Prima Übungs-Lektionen**
- ➕ **Realistisches Handicap-System**
- ➕ **Originelle Steuerung ...**
- ➖ **... mit einem Hauch von Schwammigkeit**
- ➖ **Wenig Kurse und Spielvarianten**

The Golf Pro

Hersteller:	Empire
Testversion:	Kaufversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (an einem PC)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

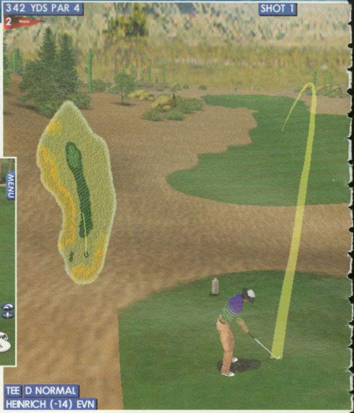
PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	50

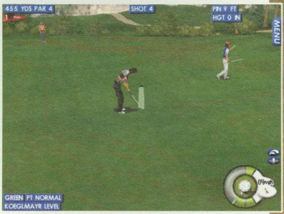
Spielspaß: 71

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Actua Golf 2



Die erste 3D-beschleunigte Golfsimulation peppt das Hantieren von Holz und Eisen effektvoll auf. Mit vereinfachter Steuerung und coolen Kameraeffekten geht Gremlin auf Einsteigerjagd.

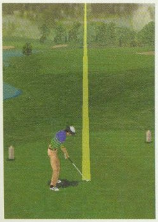


Während Spieler Köglmayr zärtlich puttet, lümmeln die wartenden Mitgolfer herum. Die kruden, orangefarbenen Zacken deuten die Neigung des Grüns an.

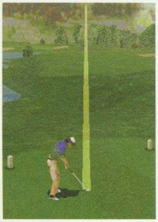
Sportspiel-Verächter ahnen gar nicht, wieviel Vielfalt die simulierte Golfklasse bietet. Vor wenigen Seiten stellten wir Ihnen Empires »The Golf Pro« vor, eine etwas steife, aber in Sachen Steuerung relativ realistische Simulation des beliebten Ballgeknüppels. Zielgruppe: Aktive Golfer, die vom digitalisierten Lehrer ermutigt eine dem echten Golfschwung halbwegs ähnliche Mausschwenksteuerung sittsam erlernen. Im Vergleich zu dieser gediegenen Umsetzung der noblen Leibesübung wirkt »Actua Golf 2« wie ein wilder Punk, der »Platzetikette« für ein gesprengtes Preisschild hängt und mit seinen schrillen Klamotten die Baumbestände zum Blätterabstoß anregt. Das ist nicht explizit negativ gemeint. Wer auf steifen Realismus verzichten kann, bekommt bei Gremlins Fairway-Feger ein poppiges Action-Golf geboten, das sich auf effektvolle 3D-Kameraschwenks und leichte Zugänglichkeit konzentriert.

Dieser Charakter wird schon beim Zusammenstellen der eigenen Spielfigur deutlich. Sie können zwischen schrillen Hemdmustern, grellen Hosen und gewagten Kopfbedeckungen wählen.

Ein Greenhorn beginnt auf jeden Fall mit dem Anfänger-Handicap -28. Das bedeutet, daß Sie auf einem Par-72-Kurs 28 Extraschläge »gut haben«. Der minimal begabte Spieler wird weniger als 100 (72+28) Schläge benötigen und dadurch Runde für Runde sein Handicap senken. Anfangs muß sich Ihr Alter Ego noch mit Amateurturnieren begnügen, auf denen es außer einem klapprigen Pokal nichts zu holen gibt. Ab einer gewissen Handicap-Leistung qualifizieren Sie sich aber für die Pro-Turniere und lochen gegen Tiger Woods, Bernhard Langer & Co. um saftige Schecks.



Der gar nicht mal so kleine Unterschied zwischen Grafik mit 3D-Beschleuniger-Hilfe (800 mal 600 Pixel, 3Dfx) ...



... und der ruckeligen Tristesse detailgebremsten Software-Renderings; sich hier bei 640 mal 480 Pixeln bemühend.

Als erste Golfsimulation unterstützt Actua Golf 2 Beschleunigerkarten. Ohne 3D-Karte kann man die höhere Farbtiefe aus Tempogründen vergessen; unbeschleunigt sieht die Grafik entsprechend schlechter aus. Um die spannenden Sekunden zwischen Ballabschlag und Landung darzustellen, gibt es eine Fülle verschiedener Ansichten. Wer es eilig hat, bricht einfach mit der rechten Maustaste ab und schlägt sofort weiter.

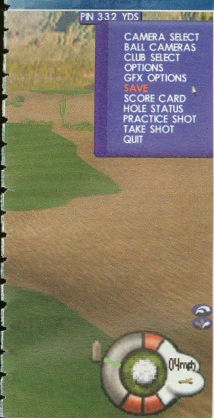
Die Steuerung setzt auf das vertraute 3-Klick-System. Indem Sie auf einer kreisförmigen Anzeige eine auf und ab sausende Markierung mit gut getimeten Klicks festnageln, dosieren Sie Stärke und Genauigkeit des Schlags. Alternativ gibt es auch eine

Heinrich Lenhardt ★★★★

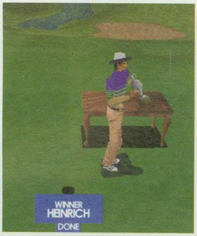
In der Zeit, in der ich bei Actua Golf 2 meinen ersten Pokal gewinne, rieche ich bei The Golf Pro nicht mal an einem Blumentopf. Gremlins flotter Golf-Herausforderer gefällt durch schnörkellose Spielbarkeit und Turniermodus, der eine wichtige Motivationsstütze für Solisten ist.

Actua Golf 2 erweist sich allerdings als ein kleiner Blender: Ein wesentlicher Teil der imposanten Baumbestände ist lediglich Deko-Optik von der Echtheit einer Fototapete. Richtige 3D-Objekte, die sich auf das Spiel auswirken, sind dünn gesät und sehen aus der Nähe gar nicht gesund aus. Wenn man mal einen leibhaftigen Busch anschießt, läßt das Abprallverhalten des Balls gewisse Zweifel an der physikalischen Naturgesetz-Kompatibilität in Gremlins greller Golfwelt aufkommen. Die Ansprüche an den Spieler reduzieren sich auf ein reflexabhängiges Schnellklick-Timing. Wer Wert auf Action, Effekte und schnelle Erfolge legt, hat damit seinen Spaß – vor allem, wenn eine 3D-Karte im PC steckt. Ohne Beschleuniger verlieren die Kameraschwenks einiges von ihrer Faszination. Wenn Sie Golf-Feinschmecker sind und eine eher realistische Steuerung bevorzugen, dann halten Sie sich lieber an The Golf Pro. Wer seine spielerischen Vorlieben in der Mitte zwischen diesen beiden Extremen einstuft, bleibt einfach Links LS 98 treu.

- \+ Spektakuläre 3D-Schwenks
- \+ Schnelle Erfolgserlebnisse
- \+ Munteres Action-Golf ...
- − ... auf Kosten des Anspruchs
- − Steuerung eher unrealistisch



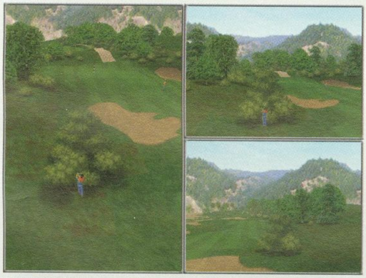
◀ Noch ein Blick auf die Menüpunkte-Vielfalt rechts oben, bevor wir uns an den Abschlag machen. Der einstellbare gelbe Bogen zeigt die angestrebte Flugbahn des Balls an.



▲ »Mutti... schau' mal!« – Stolz schwenken Sie nach dem Turniersieg den ersten Amateur-Pokal.

Schwungsteuerung, bei der Mausrollbewegungen direkt den Schläger bewegen. Diese Variante ist allerdings bei weitem nicht so ausgereift wie der Direktschwung von The Golf Pro und wohl eher als Alibi-Feature zu verstehen.

Acht Golfplätze führen uns nach England, Schottland, Japan und die USA. Wechselnde Wetterverhältnisse konfrontieren Sie mit widrigen Winden, Nieselregen und Nebel. (hl)



Bei der Wiederholung des letzten Schlags können Sie so neckische Ansichten wie dieses »Drei Blickwinkel auf einmal«-Modell wählen.

Actua Golf 2

Hersteller:	Gremlin	**3D-Karten:**	Direct3D, Power VR, 3Dfx
Testversion:	Kaufversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

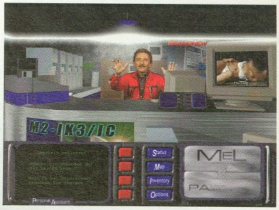
Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 72

Adventure für Einsteiger

Days of Oblivion

Auf Twin Town, der letzten trockenen Erdenbastion des 22. Jahrhunderts »kämpfen Millionen Menschen ums nackte Überleben«. Damit letzterer Aspekt nicht zu kurz kommt, griffen die »Days of Oblivion«-Macher vom Erotikwaren-Spezialisten Orion tief ins firmeneigene Sudel-Archiv. Als Gehirn ohne Erinnerung (aber mit Kreditwürdigkeit) beginnen Sie das merkwürdige Spiel. Im Body Shop wird das Anfangsguthaben in verschiedene Körperteile investiert. Schöne Augen und IQ sind eher nebensächlich; das Gesparte stecken erfolgsorientierte Spieler primär in den Genitalbereich. Zwischen den einzelnen Schauplätzen hüpft man per Kartenklick umher und klaubt Gegenstände auf. Bei den Dialogen mit rührend unbeholfenen Darstellern klicken Sie sich im Multiple-Choice-Verfahren durch das Spektrum an Antworten. (hl)



Bemühte Dialoge und unmotivierte Ausziehbemühungen.

Heinrich Lenhardt ★

Friedlich ruht die Unterhose: Die »knisternde Erotik« dieses Machwerks erweist sich als Panoptikum verhärmter Busenmonster und traniger Wäscheentledigerinnen. Auch wenn man seine ästhetischen Ansprüche auf das Niveau einer groben Mettwurst zurückfährt und die schmuddeligen Sex-Einlagen erduldet, müssen weitere Schläge unter die Gürtellinie verdaut werden. Das müde Abklappern dumpfer Dialoge wird von brüllschlechten Puzzles unterbrochen. Die Spielwelt ist eine Aneinanderreihung trübseliger Standbilder, vermischt mit Animationen der Kategorie »Blade Runner für Arme«.

In Zeiten der Trash-Glorifizierung unterliegt ein derartiges Schundprodukt fast schon wieder der Kultgefahr. Days of Oblivion schwelgt in Superlativen: die plattesten Pointen, die peinsamsten Puzzles und ganz nebenbei eine in ihrer Plumpheit schwer steigerbare Fleischbeschau.

+ Schnell beendet per ESC-Taste

− Primitives Spieldesign

− Story unterbietet jede Stammtisch-Kantenhöhe

Days of Oblivion

Hersteller:	Orion	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Kaufversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/60, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	40
Einstieg:	50	Komplexität:	40
Steuerung:	30	Multi-Player:	—

Spielspaß: 12



Der rote Kreis zu Füßen unseres Spielers zeigt mit Pfeilchen an, wo sich anspielbereite Teamkollegen herumtreiben. (Direct3D)

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Actua Ice Hockey

Vergißmeinnicht aus Nagano: Im langen Schatten von »NHL 98« geht das offizielle Eishockeyspiel zur letzten Winter-Olympiade aufs Eis.

Die gestandenen NHL-Profis des US-Teams wollten beim olympischen Turnier in Dream-Team-Manier das Siegertreppchen stürmen. Die als Kanonenfutter gedachten Gegner vom alten Kontinent erwiesen sich aber als unerwartet wehrhaft und kegelten die Amerikaner vorzeitig aus dem Wettbewerb. Zwecks Aggressionsabbau verwüstete mancher gefrustete NHL-Millionär seine Hotelzimmer-Einrichtung, was dummerweise nicht als olympische Disziplin anerkannt ist - wieder keine Medaille!

Solche Kapriolen berücksichtigt das »offizielle Spiel zum olympischen Eishockey-Turnier« nicht. »Actua Ice Hockey« konzentriert sich sittsam aufs sportliche Geschehen und bietet alle Teilnehmerländer samt realistischen Spielernamen. Sie können sich in den irrwitzigen Versuch stürzen, Deutschland über die Vorrunde hinaus im Turnier zu halten oder mit Team Kanada ein vergleichsweise geschultes Personal wählen. Die Aufstellung läßt sich ebenso editieren wie das taktische Vorgehen. Für jede Reihe legen Sie Spielweisen fest, um Ihr Team zu eher vorsichtigem Aufbau oder risikofreudiger Offensive zu bewegen.

Actua Ice Hockey gibt sich als Action-Sportspiel zu verstehen. Je ein Feuerknopf sorgt für Paß und Schuß; dazu kommt ein Turbo-Tästchen für schnelle Sprints. Längeres Gedrückthalten des Schußknopfs bewirkt ein gemächliches Ausholen des Stürmers,



Vor dem ersten Bully lohnt sich ein Blick auf die Aufstellung und Teamtaktiken.

was dann mit einem um so knackiger abgefeuerten Schlagschuß gedankt wird. In einem Trainingsmodus können Sie das Zusammenspiel unbehelligt von umtriebigen Gegnern üben.

Eine Anzeige am von Ihnen gesteuerten Spieler ist mit Pfeilchen versehen, die auf die Aufenthaltsorte der Kollegen deuten. Praktisch für verwegene Pässe, deren Empfänger gerade nicht im Sichtbereich der Kamera herumschlittern. Der Blickwinkel läßt sich ändern; das Geschehen samt etwas eckig wirkender Polygon-Spieler wird mit verschiedenen 3D-Kameras eingefangen.

Neben dem olympischen Turnier können Sie Liga oder Pokal nach Maß veranstalten. Dabei ist man auf die Nationalteams beschränkt; Vereinsmannschaften hat das Programm nicht auf Lager. Dafür gibt's drei Schwierigkeitsgrade und die (wenig bedeutungsschwere) Wahl zwischen den NHL-Regeln oder dem Regelwerk des europäischen Eishockey-Verbands.

Via Direct3D werden alle gängigen Beschleunigerkarten unterstützt, was die Grafik allerdings kaum verschönert. **(hl)**

Heinrich Lenhardt ★★★★

So aus dem Stand kommt Gremlin nicht gegen das knappe Jahrzehnt Eishockey-Erfahrung an, welches EA Sports im Rücken hat. NHL 98 bleibt deshalb auch die Referenz im Eispalast: Grafik, Steuerung, Präsentation, Atmosphäre und Anspruch sind dort durch die Bank besser. Trotz der klaren Platzhirsch-Klassifizierung gibt es aber genug Gründe, über Actua Ice Hockey etwas nettes zu sagen. Als Ergänzungsspiel für die gutsortierte Sport-Sammlung ist es absolut tauglich. Mit der eher Action-orientierten, schnell gemeisterten Steuerung lädt Actua immer wieder zu einem Überbrückungs-Match ein, um Langeweile-Drittel an verregneten Sonntagnachmittagen zu killen.

Trotz Olympia-Lizenz ist der Nationalmannschafts-Reigen spartanisch präsentiert und statistikarm. Die Grafik wirkt stets etwas unbeholfen, und der deutsche Reporterkommentar neigt zu nervenden Wiederholungen: »Der Puck wird durch die Mitte gespielt« hören Sie wesentlich häufiger als weiland das legendäre »Wo ist Behle?«.

- **+ Flott spielbares Action-Eishockey**
- **+ Realistisches Olympia-Turnier**
- **− Präsentation und Grafik bieder**
- **− Kein enormer Simulations-Tiefgang**

Actua Ice Hockey

Hersteller:	Gremlin
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-4 (an einem PC)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	Direct3D, Power VR
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	60
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 70

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Red Baron 2 (deutsch)

Was lange währt, wird endlich gut. Nachdem wir monatelang auf die deutsche, mehrspielerfähige Testversion von Dynamix' »Red Baron 2« gewartet haben, trudelte diese nun endlich in der Redaktion ein.

Kleine Enttäuschung: Es gibt keinen wie auch immer gearteten »Capture the flag«-Modus, statt dessen fliegen Sie entweder jeder gegen jeden oder im Team gegeneinander. Über World Opponent Network (http://www.won.net) können Sie im Internet mit maximal vier Spielern pro Arena antreten. Im Startmenü wird gleich ein entsprechender Menüpunkt angeboten, der auf eine bereits bestehende Verbindung zugreift. Drei Räume sind vorhanden, die sich in »Neuling«, »As« und »Veteran« gliedern.



Alle Meldungen sowie die Anzahl der noch zur Verfügung stehenden Bomben und Raketen werden am oberen Bildschirmrand eingeblendet.

Ansonsten gab es keine wesentlichen Änderungen gegenüber der US-Version von Red Baron 2, die wir in PC Player 2/98 getestet haben. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★★

Endlich konnte unser Möchtegern-Baron seinen Seidenschal, Fliegerbrille und Lederjacke hervorkramen und sich gegen die lieben Kollegen messen. Zu Beginn einer Partie finden schöne Dogfights statt; liegt der Kontrahent jedoch am Boden und steigt wieder ein, geht eine zeitraubende Sucherei los. Zudem geht es immer nur auf die gleiche Weise gegeneinander; hier hätten die Programmierer von Interactive Magics iF-22 lernen können.

Davon abgesehen, machen die Luftkämpfe viel Spaß – hier kommt es noch wirklich auf das Fliegen und nicht das Abfeuern von Lenkraketen an.

- **+ Kostenloses Internetspiel**
- **− Keine einfallsreichen Mehrspieleroptionen**

Red Baron 2

Hersteller:	CUC/Dynamix	**3D-Karten:**	in Vorbereitung
Testversion:	Beta vom März '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-16 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

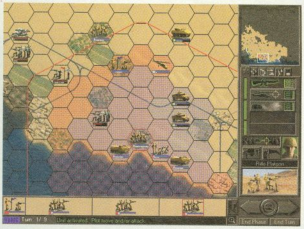
PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 80

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Semper Fi



Die farbig markierten Felder verweisen auf die Schuß- und Bewegungsweite der aktiven Einheit.

Der Titel des rundenbasierten Strategiespiels steht für »semper fidelis« (»stets vergnügt«), dem Wahlspruch der U.S.Marines. In drei Kampagnen, 15 Einzelszenarien sowie beliebig vielen, per Editor erstellten Missionen, ziehen Sie mit der Elitetruppe zu Felde. Die spartanische Wabenlandschaft erstrahlt entweder in grünen (Dschungel), braunen (Wüste) oder weißen (Schnee) Plakafarben. Ihre unanimierten Soldaten, Panzer und Flugzeuge gehorchen Point-and-Klick-Kommandos, die Höhe der Verluste errechnet sich nach Faktoren wie der Truppenmoral oder dem Gelände. Vom Handbuch sollten Sie keine Unterstützung erwarten, denn etliche wichtige Seiten wurden hier gar nicht, andere dafür aber doppelt und dreifach abgedruckt. **(md)**

Manfred Duy ★★

»Stets vergnügt« dürfte angesichts dieses Rohrkrepierers nur die deutsche Geschäftsstelle von Interactive Magic sein, denn die verzichtete auf eine germanisierte Version. Und das war auch gut so, denn die Präsentation erreicht noch nicht einmal Shareware-Niveau, Handbuch und Steuerung erinnern dagegen an das Vietnam-Trauma.

Sie alle werden von dem verworrenen Spielverlauf noch unterboten: Derjenige, welcher sich die unnütze Unterteilung der Züge in Zwischenphasen ausgedacht hat, sollte dazu verdonnert werden, dieses Fiasko selber durchzuspielen.

- **+ Problemlose Deinstallation**
- **− Grauenhafte Präsentation**
- **− Schlampiges Handbuch**

Semper Fi

Hersteller:	Interactive Magic	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 Mbyte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-2 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	20	Sound:	30
Einstieg:	10	Komplexität:	70
Steuerung:	30	Multi-Player:	30

Spielspaß: 28

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Die by the sword

Gut tranchiert ist halb gewonnen. Paladin Enric muß zur Rettung seiner Herzdame ein paar Rätsel lösen, aber vor allem ausgiebig zum Schwert greifen. Mit ausgefeilter Steuerung produzieren wir reichlich Monsteraufschnitt.

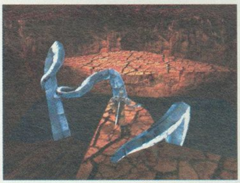


Eine typische Kampfszene. Daß der Gegner fast doppelt so groß ist, beeindruckt unseren Helden Enric nicht im geringsten.

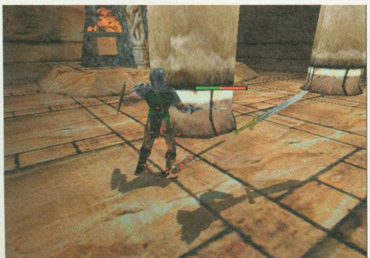
Dunkel ist die Nacht. Soldat und Soldatin sitzen eng aneinander geschmiegt an einem wärmenden Feuer und sind sich selbst genug. Da nähert sich ein kleiner, offenbar lebensmüder Kobold der Lagerstelle und fordert die beiden zum Kampf auf. Enric, der männliche Söldner, begeht einen furchtbaren Fehler: Er läßt Maya, die Liebe seines Lebens, am Feuer zurück und versucht, den Eindringling zu verscheuchen. Darauf hat eine andere Horde Kobolde nur gewartet. Die Wesen überwältigen Maya und schleppen sie davon, der zurückeilende Enric kann die Entführung nicht mehr verhindern. Nur eins bleibt ihm jetzt noch zu tun: den Spuren der Kreaturen zu folgen und seine Geliebte zu retten.

Fürwahr eine verzweifelte Situation. Doch Enric respektive Sie als Spieler sind nicht der Mann, der in Notfällen den Kopf verliert. Ausgerüstet mit Schild, scharfem Schwert und einem passablem Kettenpanzer betreten Sie das unübersichtliche Gewölbe, in welches die Fährte führt. Wo ist der Gegner, der Sie aufhalten könnte, wenn es darum geht, Ihren Augenstern zu retten?

Vielseitig sei der Fechter: Obwohl durch seine Ausrüstung behindert, vermag Enric doch zu klettern, kriechen und springen, wobei er nur mittels Tastatur bewegt werden kann. Zur Steuerung des Schwertes stehen verschiedene Möglichkeiten offen. Im einfachen Arcade-Modus gibt es eine Reihe von vordefinierten Manövern, die Sie auf Tastendruck ausführen. Zwei Beispiele: mit der Taste »4« auf dem Ziffernblock führen Sie einen einfachen, vertikalen Schlag aus. Mit der Taste »1« wehren Sie von oben kommende Angriffe ab. Doch erst im sogenannten VSIM-Modus ist der wahre Krieger im Computerspieler gefordert. Wahlweise mit dem Ziffernblock, der Maus oder dem Joystick folgt hier Ihr Schwert direkt jedem kleinen Manöver. Ziehen Sie die Maus nach rechts, bewegt auch Enric sein Schwert in diese Richtung. Einfach ist das nicht: Für Hiebe mit Durchschlagskraft müssen Sie etwa erst einmal gehörig nach rechts ausholen, damit der Hieb nach links auch was bewirkt. Damit Sie aber nicht unvorbereitet Monsterhorden gegenübertreten müssen, wurde ein umfangreiches Tutorial ins Programm eingebaut. Von einem zynischen Ausbilder geleitet, machen Sie sich dort mit den verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten vertraut



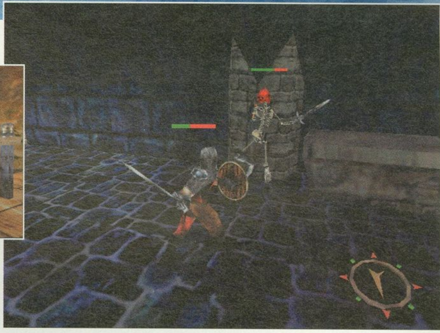
Ein gigantischer Krake bietet seinen ganzen Einfluß auf, um den Schwertkämpfer zu stoppen.



Mag der Tempelgeist auch unsichtbar sein, verletzen kann Enric ihn doch.

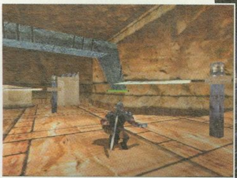


Ohne 3D-Beschleunigerkarte wirken die Gegner regelrecht verschwommen.



Dieses Skelett hat nicht aus lauter Verlegenheit so einen roten Kopf. Je dunkler die Farbe, desto größer ist die Trefferwirkung an der entsprechenden Stelle.

und können gegen Strohpuppen ihre Techniken verfeinern. Aber zurück zum finsteren Gewölbe. Vom Eingang aus kann Elric erst einmal ein wenig spähen. Da Kämpfer der Gerechtigkeit gute Augen haben, verfügt er über eine Art Zoom, mit dem er weit entfernte Feinde genau beobachten kann, bevor diese ihn bemerken.



Auf den Knien kriecht Enric unter der tödlichen Klinge hindurch; Aerobic einmal anders.

Die zwei Kobolde, die als Wächter auf Kisten sitzen, lassen sich daher wunderbar überraschen. Der Kampf selbst ist realistischer als alles, was bei Action-Adventures bisher geboten wurde. Sogar im einfachen Arcade-Modus verfügt Ihr Charakter über eine große Auswahl an Manövern, bei Verwendung der VSIM-Steuerung sind sie geradezu unzählig. Selbst einzelne Gliedmaßen der Gegner können gezielt abgeschlagen werden. Ein Kopfhieb beendet natürlich jeden Kampf. Aber Kobolde mit nur einem Arm oder Bein leisten immer noch erbitterten Widerstand. Die Programmierer haben den Film »Die Ritter der Kokusnuß« vermutlich etwas zu oft gesehen. Zu derart infernalischem Gemetzel passen die Kommentare, die Enric von sich gibt, wie die Faust auf den Unholdschädel. Hämisches Gelächter bei einem Treffer, wonnige Flüche, wenn er selber etwas einstecken muß, und immer wieder zornig hervorgestoßene Herausforderungen an den Feind wie »Ich werde Dir den Kopf vom Rumpf trennen!«

Mit Wohlgefallen werden die unterschiedlichsten Einfälle der Monster bemerkt, Ihren Vormarsch zur Verwirklichung der freien Liebe aufzuhalten. Seilfallen, Gruben oder aus den Wänden hervorschießende Speere fordern stets Ihre volle Aufmerksamkeit. Wenn Sie besonders gut aufpassen, können Sie derartige Hinterhalte fast immer verhindern.

Das Programm besteht aus sieben großen Leveln. In jedem herrschen ganz eigene Grafikelemente vor. Nach den Koboldhöhlen geht's auf einem Floß durch die feuchten Wohnsitze von Echsenmenschen und später dann stehen Orc-Behausungen oder ein alter Tempel an, der von einem unsichtbaren Geist bewacht wird. Für ein Spiel, bei dem sich die Programmierer so große Mühe mit dem Gekämpfe gemacht haben, ist die Rätseldichte ungewöhnlich hoch. Sei es, daß Sie riesige Quader mittels einiger Hebel so verschieben müssen, daß eine höhergelegene Plattform erreichen werden kann. Oder daß Sie einen Lavafluß auf Steinen überqueren, um einen magischen Gegenstand zu erreichen. Damit Sie die Orientierung nicht verlieren, gibt es einen eingebauten Kompaß; sehr nützlich ist auch eine Lebensenergieanzeige sowie optional eine farbliche Markierung der verschiedenen Trefferregionen. Sie wissen dann stets, welche Körperbereiche schon arg lädiert sind. Ist Maya erst einmal gerettet, ist dies noch kein Grund, das Programm einzumotten. Ein Mehrspielermodus (gegen bis zu drei menschliche Gegner) und ein Kampf in verschiedenen Gladiatorarenen, bei dem Sie auch einmal in die Rolle der Monster schlüpfen können, bieten auch längerfristig Kurzweil. **(uh)**



Nach jedem Level folgt eine detaillierte Beschreibung der überstandenen Gefahren.

Udo Hoffmann ★★★★

Aus Die by the sword hätte eine ganz große Sache werden können. Ein inspiriertes Programmierteam hat hier etwas wirklich Neues aus dem Boden gestampft. Gewiß sind Anleihen bei Klassikern wie Tomb Raider unübersehbar. Aber die hochkomplexe Schwertkampf-Steuerung ist einzigartig.

Die Hintergrundgeschichte, die durch (leider höchst durchschnittliche) Filmsequenzen fortgeführt wird, hat ihren Reiz. Wenn Insektenmenschen und Orks gegeneinander kämpfen und ich auf meiner Suche nach Maya zwischen die Fronten gerate, kommt mir die Spielwelt recht ausgefeilt vor. Unglücklicherweise sind dem Programm einige Hudeligkeiten anzumerken. Geradezu peinlich wirken die dahingeschluderten zweidimensionalen Feuer und manche anderen Grafikelemente. Das gilt erst recht, wenn Sie ohne 3D-Beschleunigerkarte antreten. Außerdem kann Enric keine andere Waffe als sein Schwert benutzten. Auf Dauer ebbt die Begeisterung über die tollen Kämpfe daher etwas ab.

- \+ Innovative Kampfsimulation
- \+ Abwechslungsreiche Level
- \+ Schöne Geschichte
- − Teils peinliche Grafik
- − Nicht sehr umfangreich

Die by the Sword

Hersteller:	Interplay
Testversion:	Beta vom März '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–4 (Modem, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx

Hardware, minimum: Pentium/100, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	80
Einstieg:	60	**Komplexität:**	60
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 78

Zusatz-CD für Hexen 2

ZUSATZ CD

Hexen 2
Portal of Praevus

Haudegen mit Hexen 2 freuen sich über diese gelungene Erweiterung. 15 neue Level und eine zusätzliche Spielfigur verhelfen dem Fantasy-Actionspiel zum zweiten Frühling.



In dieser Missions-CD zu Hexen 2 begegnen Ihnen einige neue Monster wie die Yak-Männer.

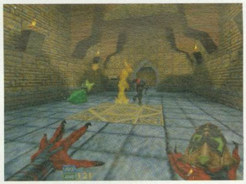


Der Hexen-Zusatz hat nur zwei Pferdefüße; beide gehören der neuen Spielfigur Demoness.

Klirrende Kälte legt sich über das Königreich Thyrion. Hinter dem eisigen Schlamassel steckt der Schwarzmagier Praevus. Da die Wintersportindustrie Thyrions nicht genügend Einfluß hat, um namhafte Recken mit ausreichenden Goldmengen zu sponsern, stößt der unterkühlte Gefrierfachhexer Praevus mit der Vereisung des Fantasy-Reichs nur auf blankes Unverständnis. So beschließt die altbekannte Hexen-2-Heldentruppe, kurzerhand den Schergen des Bösen auf Eis zu legen. Weil unser garstiger Antagonist aber auch die lästigen Schlangenreiter zu reanimieren sucht, sieht er sich neben den vier bekannten Heldentypen mit einer neuen Charakterklasse konfrontiert: einer Dämonin, die für die Wiederbelebung der Höllengarde nur wenig Begeisterung zeigt.

Schlagen Sie sich also mit der Spielfigur Ihrer Wahl in der üblichen Ich-Perspektive durch die 15 Level der Zusatz-CD für »Hexen 2«, die nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm funktioniert. Die einzelnen Abschnitte entsprechen nicht mehr dem ursprünglichen Kerker-Look, sondern muten exotisch an. Tibetanische Paläste unter dichter Schneedecke, zugefrorene Teiche in kahlen Tempelgärten und finstere Gruften, versehen mit unzähligen Fallen, lassen diese Zusatz-CD stimmungsvoll wirken.

Wählen Sie für ihren Rachefeldzug gegen Praeveaus die neue Spielfigur Damoness, stehen Ihnen vier neue Waffen und zwei Extrafähigkeiten zur Verfügung. Das Kampfgerät umfaßt eine Säurerune, eine Feuerrune und einen Stab, der Blitzfelder schleudert, während die Dame im waffenlosen Kampf mit ihren bloßen Händen Energiebälle verschießt. Die zwei neuen Fähigkeiten verleihen ihr rudimentäre Flugeigenschaften und lassen sie feindliche Mana-Energie für eigene Angriffe nutzen. Auch neue Monster werden Sie auf Ihren Reisen beglücken, gibt es nun doch die sogenannten Yak-Männer und wendige Schwertkämpfer. Da auch wieder eine ganze Hand voller Rätsel mit von der Partie sind, gibt es in Portal of Praevus eine Funktion, welche die wichtigsten Levelziele auflistet. (vs)



Die Waffen der Demoness bestehen aus magischen Runen, die Feuer und Säure verschleudern.

Volker Schütz ★★★★★

In Anbetracht der aktuellen Entwicklungen wächst meine Affinität zu 3D-Shooter-Mission-Packs ungemein. Bieten sie doch für relativ geringe Preise zusätzliches Spielvergnügen, welches oftmals das des eigenen Originals übertrumpft. Hexen 2: Portal of Praevus bildet da keine Ausnahme. Schon der neue Charakter, die Demoness, gefällt mir besser als die herkömmlichen Recken. Schließlich benutzt die werte Dame nur Fernwaffen, welche in einem Actionspiel weitaus mehr Sinn machen als Schwerter, Äxte und Dolche.

Ein weiterer Grund zur Freude sind die neuen Level: Die tibetanischen Tempel und Schneelandschaften vermitteln wesentlich größere Authentizität als das Mittelalter-Potpourri des Originals. Überdies stieg die Qualität der Rätsel erheblich. Einfallsloses Hin- und Hergerenne zwischen heillos verzweigten Spielabschnitten weicht einem stärker an typische Rollenspiele angelehnten Puzzlepotential. Dadurch, daß man zügig vorankommt, ist der Tiefkühlmagier Praevus allerdings ein wenig zu schnell erreicht und erledigt.

- \+ Schöne Rätsel
- \+ Stimmige Atmosphäre
- \+ Fairer Preis
- − Nicht allzu umfangreich
- − Wenig neue Gegner

Hexen 2 – Portal of Praevus

Hersteller:	Activision
Testversion:	Beta vom März '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–16 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	40 Mark
3D-Karten:	3Dfx
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	80	Multi-Player:	60

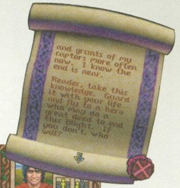
Spielspaß: 81

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Halls of the Dead

Faery Tale Adventure 2

Kohl gegen Schröder, Kaiserslautern gegen FC Bayern, Ordnung gegen Chaos: klassische Konfliktfälle, die kaum jemanden kaltlassen. Die späte Fortsetzung eines altehrwürdigen Amiga-Rollenspiels sorgt für beschwingte Chaostage.

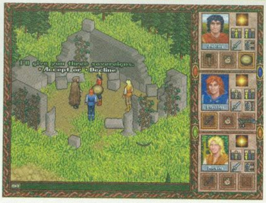




Wenn Sie stehen Seit' an Seit', dann hat auch ekler Schleim gegen das Trio nichts zu bestellen.

Seit undenklichen Zeiten, so beginnt ein gewisses Handbuch, tobt ein erbitterter Kampf zwischen Saroth, der Macht der Ordnung und Tholis, der Verkörperung des Chaos. Doch nun ist Saroth klar im Vorteil: unterstützt von skrupellosen Assistenten, hat er überall im Fantasieländle Farr gigantische Edelsteine plaziert, welche die Lebensenergie all seiner Bewohner aufsaugen. Bis schließlich das ultimative Ziel der Ordnung erreicht sein wird: die Erstarrung allen Lebens.

Gottlob gibt es da noch drei Brüder: Julian, der Breitschultrige, Phillip, der Geschickte und Kevin, der Magiebegabte. Kann denn Erstarrung Sünde sein? Das steht für dieses Trio außer Frage. Und hoffentlich auch für Sie als Spieler. In einer an »Ultima 7« erinnernden, isometrischen Perspektive bewegen Sie die gutaussehenden Drei durch finstere Wirtshäuser, noch finstere Wälder und die finstersten Dungeons. In für Rollenspiele typischer Manier besitzen alle drei Brüder verschiedene Attribute wie Muskelkraft und Zauberstärke, die im Verlaufe ihrer Reisen gesteigert und durch neue Ausrüstung verbessert werden. Selber können Sie aber keinen eigenen Charakter erschaffen.



Mitten in der Wildnis an einer alten Ruine treffen die Brüder einen fahrenden Händler.

Bevor Sie tatsächlich gegen die Schergen der Ordnung (da würde der Avatar Augen machen!) antreten, müssen Sie sich erst im Kampf gegen geringere Übel behaupten. Kleine Räuberbanden etwa, die sich um lebensenergiesaugendes Gestein nicht kümmern, machen die Gegend unsicher.

Bei Trips in weit entfernte Städte ist zur Verkürzung der Reisezeit die Nutzung von Postkutschen anzuraten, die in jeder größeren Ansiedlung ihre Stationen haben. Außerdem gibt es dort Schmieden, Waffenmeistereien und ähnliche mittelalterliche Dienstleistungen. Ein kleines Gespräch mit den Bewohnern kann auch hilfreich sein, die Textfülle eines Ultima allerdings wird nicht erreicht. In Kämpfen schaltet die Steuerung von Echtzeit um auf den taktisch versierten Rundenmodus. Kleine Bildchen am rechten Rand zeigen dabei stets den Gemütszustand Ihrer Helden. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★

Noch ist das Chaos nicht verloren! Während Julian sein Schwert am Umhang des niedergestreckten Räuberhauptmanns reinigt und Phillip unruhig mit seinem Bogen die Umgebung beäugt, durchstöbert Kevin eine große Schatztruhe. »Eine Feuerball-Schriftrolle, Brüder! Dieser Kampf hat sich gelohnt!« Halls of Dead ist ein Rollenspiel der alten Schule. Eine gigantische Umgebung lädt zum Erforschen ein, das Kampfsystem ist umfangreich und an abwechslungsreichen Minimissionen herrscht kein Mangel. Fans des Genres, die seinerzeit Faery Tale auf dem Amiga geliebt haben, sind zufrieden. Alle anderen werden aber kaum glühende Rollenspielfanatiker: die Grafik ist veraltet, die Gespräche mit den Anwohnern verlaufen zäh und kaum einmal wird der Spieler durch nette Zwischensequenzen verwöhnt. Am unglücklichsten empfand ich die Steuerung: Wenn selbst der so geschickte Phillip nur unter Mühen durch eine Tür gesteuert werden kann, verliere ich schnell die Contenance.

- **+ Komplexes Fantasiereich**
- **+ Nette Helden**
- **+ Gutes Kampfsystem**
- **− Steuerung hakelig**
- **− Aufmachung altertümlich**

Halls of the Dead – Feary Tale Adventure 2

Hersteller:	Dreamer's Guild/Encore
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 3.1 & 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	-
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	-
Hardware, minimum:	Pentium/90, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/120, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 61

GOLD PLAYER

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

M1 Tank Platoon 2



Ganze acht Jahre nach dem Vorgänger steigen Sie wieder mit Microprose in die Enge eines M1-Schlachtpanzers. Kommt vor lauter Kanonendonner und Kettengerassel auch der Spielspaß nicht zu kurz?

Fast hätte es die vier M1 erwischt: Gerade noch konnte die Luftunterstützung in Form von zwei Comanches die acht T-90 vernichten, bevor sie ihren Hinterhalt aufbauen konnten. Inzwischen schwärmen unsere Mannen mit den Panzerfäusten aus und sichern das Gelände. So dynamisch geht es bei der neuen Panzer-Simulation von Microprose zu, die einen berühmten und fast antiken Vorgänger hat. Anno domini 1990 beglückten Arnold Hendrick und seine Mannen die damalige Heimcomputergemeinde mit »M1 Tank Platoon«, in dem Sie nicht nur einen einzelnen Panzer steuerten, sondern einen ganzen Zug der stählernen Ungetüme kommandierten und sich noch um das Teammanagement kümmerten. Im letzten Jahr produzierte er für Interactive Magic das ähnliche »iM1A2 Abrams«, dem allerdings wenig Erfolg beschieden war: zu altertümlich war die Grafik, zu altbacken das Design. Da auch das sehr actionlastige »Armored Fist 2« von Novalogic die Erwartungen der Hard-Core-Fraktion nicht befriedigen konnte, ist eine grafisch hübsche, spielerisch anspruchsvolle Panzersimulation längst überfällig.

Nach dem Introvideo machen Trainingsaufträge Sie mit der Steuerung der einzelnen Systeme Ihres Panzers und den Grundbegriffen der Taktik vertraut. Zehn Einzelmissionen sind zu absolvieren, die Sie in den Mittleren Osten und nach Westeuropa führen. Steht Ihnen der Sinn nach einem Feldzug, wählen Sie eine aus den fünf angebotenen Kampagnen aus. In einer Neuauflage des Golfkrieg beschließt Saddam Hussein, abermals in Kuwait einzumarschieren. Die Voraussetzungen sind hier etwas anders als 1990: Zum einen haben die irakischen Truppen dazugelernt, zum anderen stehen einige US-Brigaden bereit. In Nordafrika macht ein anderer bekannter Diktator Ärger. Da sich große Teile der ägyptischen Armee aufgrund des Beistandpaktes in Saudi-Arabien befinden, fällt Libyen in das Nil-Land ein. Zufälligerweise übt dort eine amerikanische Infanterie-Brigade den Ernstfall und bekommt ihn auch prompt geliefert. Der nächste politische Krisenherd führt Sie nach Wladiwostok in Rußland. Dort bedrohen desertierte Teile der (ehemaligen) Roten Armee den hiesigen Hafen und eine Basis, die mit Interkontinentalraketen bestückt ist. Ebenfalls in der Ex-UdSSR ist der nächste Brennpunkt angesiedelt. Nationale Differenzen zwischen Moldavien und der Ukraine bringen letz-



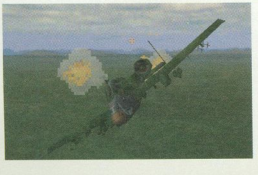
▲ Einer unserer Bradley-Schützenpanzer bekommt einen Volltreffer ab. Trotz 3Dfx-Beschleunigerkarte bleiben die Explosionen ziemlich pixelig.



Die Luftunterstützung reicht von »Comanche«-Aufklärern...



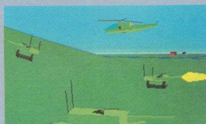
...über »Apache«-Panzerjagdhelikopter...



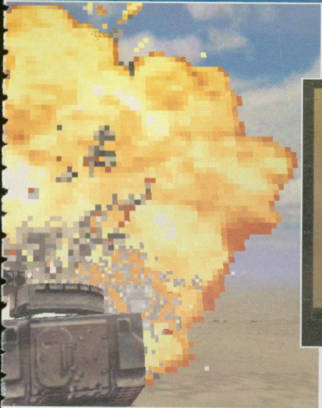
...bis hin zu den schwer bewaffneten und trotzdem schnellen A-10 »Warzenschwein«.

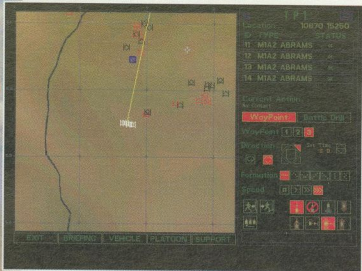
Der Vorgänger: M1 Tank Platoon

Arnold Hendrick schuf vor acht Jahren für Microprose eine Panzersimulation mit taktischem Aspekt: Schon bei Teil 1 hatten Sie das Kommando über alle vier Panzer Ihres Zuges. Sämtliche relevanten Stationen wie Kommandant, Fahrer und Schütze durften selbst in die Hand genommen werden, und schon seinerzeit war nicht einfaches Herumballern gefragt: Vielmehr mußte das Ziel erst mit dem Entfernungslaser »beleuchtet« werden, bevor die 120mm-Kanone abgefeuert werden konnte. Vom Original-Entwicklerteam arbeitet beim Nachfolger nur noch der damalige Programmierer Scott Spanburg mit.



3D-Grafik anno 1989: Zumindest waren alle Objekte als solche zu erkennen; hier die Atari ST-Version.





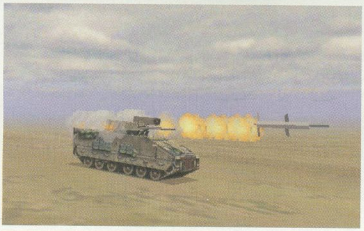
▲ Auf der taktischen Karte behalten Sie die Übersicht über Ihre Schäfchen, geben Befehle und fordern gegebenenfalls Unterstützung an. Die meiste Zeit werden Sie hier verbringen.



▲ Mittels Rauchgranaten nebeln Sie den M1A2 ein und entziehen sich der Sicht des Gegners.



Die Waldränder bestehen ausschließlich aus zweidimensionalen Texturen.

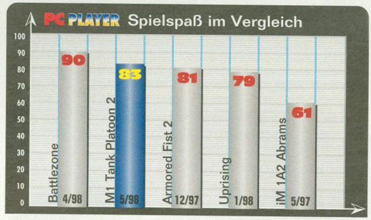


Feuer frei! Auch Schützenpanzer besitzen wirksame Waffen gegen die gutgepanzerten T-90.

tere dazu, der Republik einen Besuch abzustatten – mit Panzern, Fußtruppen, Flugzeugen und allem, was sonst noch dazugehört. Und schließlich bekommen Sie es mit den ganzen russischen Streitkräften zu tun: Eine Gruppe von nationalistischen Hardlinern hat die Macht in Moskau übernommen und natürlich nichts besseres zu tun, als alle vom Warschauer Pakt abgefallenen Staaten wieder an Mütterchen Rußlands Brust zu führen.

Die Feldzüge sind dynamisch und passen sich Ihrem Erfolg an. Die Brillanz von »Longbow 2« in dieser Kategorie wird jedoch bei weitem nicht erreicht. Auf alle Fälle bedeutet das genug Arbeit für den angehenden Zugführer. Außer den vier M1 Ihres Platoons stehen je nach Mission weitere Truppen zur Verfügung. Dies kann ein weiterer Zug Panzer sein oder auch M3A2 Bradleys, Humvee-Geländewagen mit TOW-Raketen und vieles mehr. Im Gegensatz zu den Konkurrenzprodukten können Sie sogar Infanterie einsetzen. Ihre Fußtruppen fahren in Schützenpanzern und Mannschaftstransportern mit und sichern das Gelände, wenn diese Einheiten halten. Mit ihren Panzerfäusten und Raketen sind sie eine ernstzunehmende Bedrohung für gegnerische T-90, Flugzeuge und Hubschrauber. Zur Unterstützung stehen Ihnen mehrere Artilleriesorten zur Seite, von Mörsern über Granatwerfern bis hin zur ausgewachsenen M109-Haubitze mit einem 155mm-Geschütz. Luftangriffe dürfen Sie ebenfalls ordern. Je nach Einsatz helfen Ihnen Comanche-, Apache- und Kiowa-Helikopter oder die berühmten A-10-»Warzenschweine«, die natürlich mit unterschiedlicher Kampfkraft ausgestattet sind. 115 verschiedene Typen Einheiten verunsichern insgesamt die Schlachtfelder, welche gerade in Europa mit vielen Landschaftsdetails wie Strommasten und Gebäuden verziert werden.

Innerhalb des eigenen Zuges lassen sich alle Positionen übernehmen. Als Fahrer steuern Sie den M1, der Schütze hingegen visiert die Ziele mit dem Laser an und bekämpft sie. Sämtliche bekannten Munitionssorten wie SABOT oder HEAT finden sich am Geschütz, wollen Sie eine andere Geschoßart laden, muß wie in der Realität die Granate erst abgefeuert werden. Als Kommandant haben Sie Zugriff auf die elektronischen Aufklärungsgeräte und nehmen den Gegner mit dem überschweren Maschinengewehr unter Beschuß. Der Computer übernimmt dabei alle anderen Positionen. Wie gut sie dabei ist, hängt von der Mannschaft



Battlezone ist natürlich keine seriöse Panzersimulation, aber eine spielerisch hervorragende Mischung aus SF-Action und Echtzeit-Strategie. Grafisch ansehnlich und mit taktischem und simulatorischem Tiefgang versehen setzt sich M1 Tank Platoon 2 an die Spitze der »ernsthaften« Panzerspiele. Armored Fist 2 spricht die Ballerfreunde unter Ihnen an, während Uprising schlichtes SF-Geballer mit dezenten Strategieschüben bietet. iM1A2 Abrams macht zwar als Taktiksimulation einigen Spaß, muß sich aber bei Zugänglichkeit, Grafik und Präsentation hinter den Konkurrenten verstecken.

GOLD PLAYER



Vorwärts, Bewegung! Ihre Fußsoldaten sichern das Gelände und können mit ihren Panzerfäusten und SAMs sämtlichen anderen Einheiten gefährlich werden.



Unsere Truppe sieht gar nicht so schlecht aus. Hier vergeben Sie Beförderungen und Medaillen.

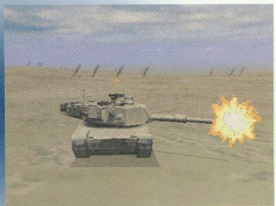


Hinter Gebäuden können Sie Ihren Tank verstecken und vorwitzige Gegner böse überraschen. (3Dfx)

ab. Entweder Sie befehligen eins der vier vorgefertigten Platoons oder stellen ein eigenes auf – was jedoch anfangs eher unbedarft ist. Mit der Zeit verbessern sich Ihre Leute, außerdem werden nach jedem Auftrag Beförderungs- und Medaillenpunkte vergeben. Damit zeichnen Sie die Soldaten aus, wodurch sie einen weiteren Motivationsschub erhalten und sich im Kampf verläßlicher verhalten.

Die meiste Zeit werden Sie allerdings vor dem Taktikmenü verbringen. Hier werden Wegpunkte gesetzt, wobei dort auch Wartezeiten einstellbar sind – sehr praktisch für die Koordinierung von unterschiedlich schnellen Vehikeln. Nicht unwichtig gestalten sich die Formationen, die je nach Feindrichtung über Sieg und Niederlage entscheiden. Fahrzeugen mit Fußtruppen befehlen Sie das Ein- und Aussteigen, außerdem fordern Sie hier die Artillerie- und Luftunterstützung an. Leider gestaltet sich die Bedienung eher umständlich, denn die meisten Symbole erklären sich nicht von selbst. Auch Höhenzüge und andere Geländeeigenschaften sind von der zoombaren Karte nur schwer abzulesen und erleichtern Entscheidungen wenig. Die Pop-Up-Menüs bei iM1A2 Abrams sind da zwar nicht schön, aber einsteigerfreundlicher.





Ob ohne 3D-Beschleuniger (links) oder mit (rechts) – der sichtbare Unterschied ist gering.

Trotz Glide- und Direct3D-Unterstützung wirkt die Präsentation eher unspektakulär. Explosionen und Waldtexturen werden nicht gefiltert und bleiben pixelig. Zumindest ist die Darstellung signifikant schneller als in der reinen Softwarevariante. Die kurzen Videosequenzen bestehen zudem nur aus Archivaufnahmen, die Briefings und Nachbesprechungen finden sich als trockener Text in dunkelgrün auf schwarzen Grund. (mash)

Martin Schnelle ★★★★★

1998 wird ein interessantes Jahr für PC-Panzerfreunde. Den Anfang in der Riege macht Microprose, wo man die Simulations-Tradition mit M1 Tank Platoon 2 würdig weiterführt.

Hat man sich einmal in das recht umständlich zu bedienende Interface des Taktikbildschirms eingearbeitet, macht es viel Spaß, die Einheiten zu koordinieren. Dies ist auch Ihre Hauptaufgabe; Sie können alle Kampagnen durchspielen, ohne einmal selbst das Steuer des M1A2 in die Hand genommen zu haben. Dazu baut man nach kurzer Zeit ein Verhältnis zu seinen Männern auf, da diese ja befördert werden wollen und ihre Eigenschaften verbessern.

Die Präsentation ist zwar auf aktuellem Stand, trotzdem bestehen viele Details wie Hecken oder die Gesichter der Soldaten nur aus zweidimensionalen Bitmaps. Und auch hier hätten die Programmierer ruhig die Möglichkeiten der 3Dfx-Karten nützen können, denn außer den Fahrzeug- und Bodentexturen wird nichts gefiltert.

- \+ Hohe Komplexität
- \+ Gute Kombination aus Simulation und Strategie
- − Umständliches und kompliziertes Taktikmenü

M1 Tank Platoon 2

Hersteller:	Microprose	**3D-Karten:**	Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom März '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	50	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 83

M1 Tank Platoon 2 im Vergleich

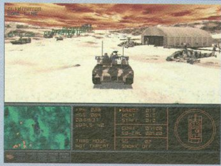
Laßt Ketten rasseln: Die neue Panzersimulation M1 Tank Platoon 2 tritt zum Vergleich mit den aktuellen Mitbewerbern Armored Fist 2 und iM1A2 Abrams an.

M1 Tank Platoon 2 (Spielspaß 83) | **Armored Fist 2 (Spielspaß 81)** | **iM1A2 Abrams (Spielspaß 61)**

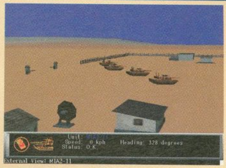
Außensicht



M1 Tank Platoon 2: Seine Stärken zeigt die Grafikengine bei der Boden- und Objektdarstellung. Gefilterte Texturen verwöhnen das Auge, schneller ist die Darbietung allemal.

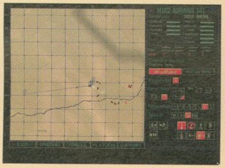


Armored Fist 2: Die Voxelgrafik stellt das Terrain gut dar. Da keine 3D-Unterstützung möglich ist, müssen Sie jedoch mit gröberen Pixeln (bzw. Voxeln) leben.



iM1A2 Abrams: Die häßliche Optik weckt Erinnerungen an längst vergessene Zeiten. Allenfalls auf dem Atari ST oder Amiga wäre sie als brauchbar durchgegangen.

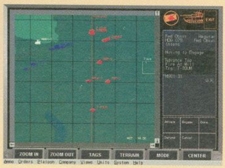
Taktische Karte



M1 Tank Platoon 2: Hier leidet die taktische Übersicht etwas unter der schlechten Aufteilung der Befehlssymbole. Um den Überblick zu behalten, reicht es jedoch.



Armored Fist 2: Bei Novalogic wird dieser Bildschirm nur selten gebraucht. Ab und zu senden Sie den Teamkollegen einen der rudimentären Befehle.



iM1A2 Abrams: Nicht hübsch, aber übersichtlich. Per Pop-Up-Menü geben Sie Befehle. Von der Handhabung her das beste Taktikmenü.

Schützensicht



M1 Tank Platoon 2: In der eigentlichen Schützenposition haben Sie keinen Blick nach draußen. Eine automatische Zielhilfe gibt es nicht.



Armored Fist 2: Neben einer automatischen Funktion können Sie das potentielle Opfer auch direkt anlasern und so die Entfernung bestimmen.



iM1A2 Abrams: Auch hier wählen Sie zwischen einer automatischen oder der manuellen Distanzermittlung. Dies ist ähnlich realistisch gelöst wie bei den Mitbewerbern.

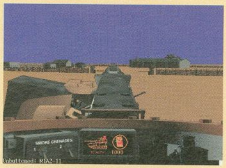
Panzerkommandant



M1 Tank Platoon 2: Leicht gepanzerte Fahrzeuge, Hubschrauber, und vor allem aufdringliche Fußtruppen lassen sich damit hervorragend bekämpfen.



Armored Fist 2: Mit dem Maschinengewehr feuern Sie hier lediglich auf feste Strukturen wie Gebäude, die einfach nicht aus dem Weg weichen wollen.



iM1A2 Abrams: Das MG spielt hier ebenfalls eine untergeordnete Rolle. Die schlecht hineinkopierte gerenderte Waffe paßt nicht zum restlichen Grafikstil paßt.

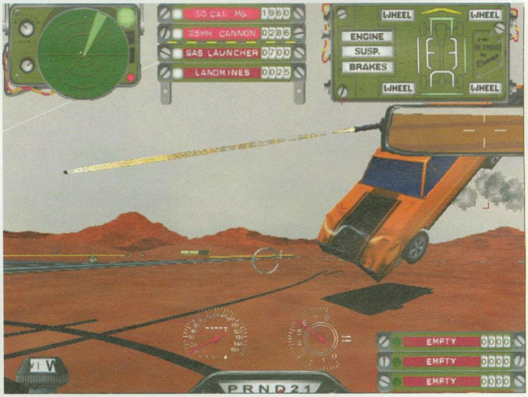
GOLD PLAYER

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Nitro Riders

Story, Sprüche, Karren und Klamotten – alles nur vom coolsten. Mit 70er-Jahre-Styling und aufreibenden Straßenschlachten sicherte sich Interstate '76 auf vielen Festplatten einen Stammparkplatz. Nitro Riders bietet neue Missionen mit Taurus, Skeeter & Co.

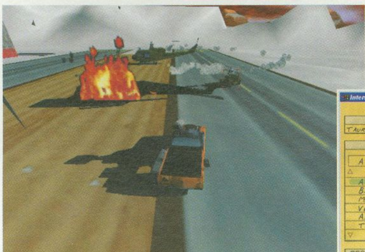
Unser Gedächtnis geht gnädig mit der Vergangenheit um. Einen gewissen zeitlichen Abstand vorausgesetzt, wird auch die gröbste Leidenszeit mit einem verklärenden Nostalgieschleier umhüllt. So mutiert die einst verhaßte Schulzeit spätestens beim zweiten Klassentreffen zum Quell fröhlicher Anekdoten und Erinnerungen. Auch die für ihre geschmacklichen Entgleisungen berüchtigten 70er Jahre haben inzwischen einen gewissen Weihegrad erreicht. Wenn sogar Polyester-Outfit und Lavalampe gesellschaftliche Akzeptanz wiedererlangen, muß sich das Seventies-Feeling auch für computerspielerische Zwecke mißbrauchen lassen – meinten zumindest ein paar helle Jungs bei Activision. Die packte nicht nur wuschelige Haarprachten, Schlaghosen und groovende Discorhythmen in ihre Auto-Vernichtungssimulation »Interstate '76«, sondern auch Spielequalität mit hoher Oktanzahl.



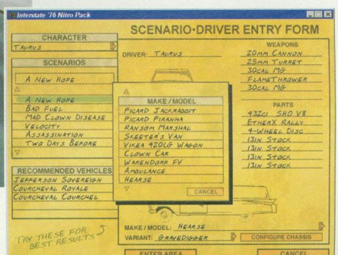
Bei Cockpitansicht beobachten wir den kühnen Lupfer dieses Verkehrsteilnehmers. Noch bevor er seinen gequälten Kotflügel ins Erdreich rammt, feuert er eine Granate ab.

Nach Öl-Embargo und Wirtschaftscrash verkommen die USA in Anarchie und Chaos; das Jahr 1976 hat in der Spielwelt eine fette Ladung Mad Max abbekommen. Schwerbewaffnete Muscle Cars treten zu mörderischen Highway-Schießereien an. Dieser PS-Konflikt ist nicht mit der laxen Federung eines Actionspiels versehen, sondern eher auf futuristische Simulation frisiert. Ein ausgereiftes Fahrgefühl erlaubt drängeln, rammen sowie wilde Fahrmanöver bis hin zum beherzten Griff an die Handbremse. Bis man die Feinheiten der Tastaturbelegung verinnerlicht hat, muß einiges an Kilometer-Lehrgeld investiert werden. Die Kontrahenten können sich auch jenseits geordneten Asphalts völlig frei durch die 3D-Spielwelt jagen. Hier nutzt man Geländeunebenheiten zu seinem Vorteil und überrascht den Gegner durch eine Querfeldein-Abkürzung.

Das Edel-Crashvergnügen gehörte in Sachen Spielwitz und Atmosphäre zu den erfreulichsten Programmen der letzten Saison. Jetzt ist es höchste Zeit, daß Activision allen ausgehungerten Rächern auf Rädern einen Nachschlag gewährt. Das Spin-Off »Nitro Riders« ist eine kleine Software-Kuriosität: Dieser sogenannte »Stand alone Mission Pack« ist eine Missions-CD, die auch

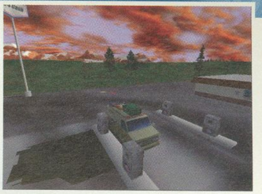


Bei der Außenansicht-Kamera kommt die Randale auf Reifen besonders gut rüber. Jade nimmt hier mit ihrem Truck einen Flugplatz auseinander.



Für jede Mission bekommen Sie drei besonders taugliche Autos vorgeschlagen. Sie können aber beliebig zwischen allen Vehikeln wählen und die Brummer individuell aufrüsten.

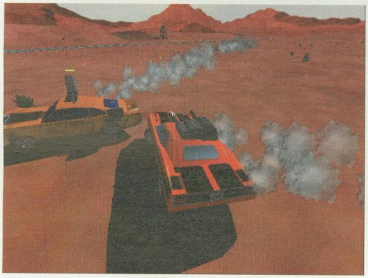




Der gar nicht mal so kleine Unterschied: Links sehen Sie diese Parkplatzszene ohne 3D-Beschleuniger bei 320 mal 200 Pixeln. Daneben die buntere, »glatter« wirkende 3Dfx-Grafik, die auch bei 640 mal 480 Pixeln zügig Gas gibt.

ohne Interstate '76 läuft. Sie müssen das alte Hauptprogramm also nicht auf der Festplatte haben. Deshalb wird Nitro Riders von uns auch als »eigenständiges« Spiel getestet und bewertet.

Sie können 15 der 20 neuen, in sich abgeschlossenen Missionen in einer beliebigen Reihenfolge spielen. Zeitlich ist Nitro Riders in den Jahren vor Interstate '76 angesiedelt. Das Heldentrio besteht folgerichtig aus Afro-Frisurenwunder Taurus, dem Mechaniker Skeeter und der PS-Amazone Jade (die bekanntlich erst im Intro zu Interstate '76 ums Leben kommt). Nach Absolvierung der 15 Standardaufträge erhalten Sie gar Zugang zu den fünf besonders schweren Bonusmissionen. Vor jedem Einsatz wählen Sie das Fahrzeug Ihres Vertrauens. Das Programm schlägt drei besonders passende Blechmonster vor, aber Sie können beliebig zwischen den insgesamt 31 Vehikeln wählen. Von der Ambulanz über den Tanklaster bis hin zu neuen Muscle Cars ist der Fuhrpark abwechslungsreich besetzt. Sie können zudem Ihre Karre individuell mit Bordwaffen ausrüsten und die Panzerung an der Karosserie umverteilen. Auch die Bewaffnung läßt sich austauschen; zu den neuen Geschützen gehören eine chemische Keule und ein Raketentyp mit dem lieblichen Namen »4Get-U-Not«. Weitere zusätzliche Features: Force-Feedback-Unterstützung und einstellbarer Schwierigkeitsgrad: drei Stufen von »Wimp« bis »Badass« stehen zur Wahl.

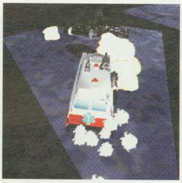


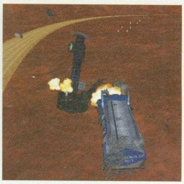
Hier qualmen nicht nur die Reifen, sondern auch die Motoren: Im Lauf einer Schlacht kann Ihr Fahrzeug beschädigt werden. Und Verfolgungsjagden mit ramponierten Reifen machen einfach keinen Spaß ...

Für Nitro Riders wurde auch die 3D-Engine aufgerüstet. Einen echten Quantensprung in Sachen Grafik erleben Sie aber erst mit einer 3D-Beschleunigerkarte. Dann gehören Tempoprobleme bei der Berechnung der Spielwelt der Vergangenheit an; dank höherer Farbtiefe sieht das Geschehen zudem erheblich schöner aus. Damit sich die Grafikpracht nicht nur auf rötliche Wüstenlandschaften beschränkt, entführen Sie die neuen Missionen auch auf verschneite Gebirgspassagen oder durch saftig grünes Weideland. 3Dfx-, Rendition- und Power VR-Chips werden direkt unterstützt; außerdem soll Nitro Riders mit jeder Direct3D-kompa-









Nur keine Ladehemmungen: Auch bei Schnee und Dunkelheit finden die Fahrer Muße für ein großkalibriges Kräftemessen.

Alle Interstate-Modelle

Rund um Interstate '76 geht es verwirrender zu als auf dem Autobahnkreuz München-Ost. Wir haben den Verkehrsstau aus Fachbegriffen rund um Upgrades, Add-Ons und mutmaßliche Nachfolger für Sie aufgelöst.

Interstate '76: So heißt das im Frühjahr 1997 veröffentlichte Hauptprogramm, damals noch ohne Unterstützung für 3D-Beschleuniger.

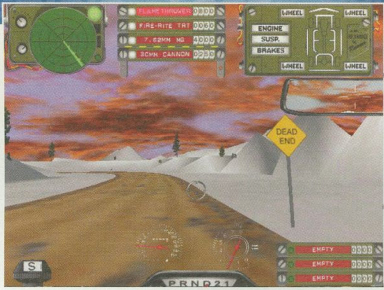
Gold Patch: Ein rund 85 MByte großes Update-File, das Activision kostenlos zum Download anbietet. Damit verpassen Sie Interstate '76 nachträglich die begehrte 3D-Karten-Kompatibilität und einstellbare Schwierigkeitsgrade. Der Update funktioniert auch mit der deutschen Version von Interstate, kann dort allerdings die Sprachausgabe ins Englische zwirbeln. Den Gold Patch finden Sie diesen Monat auf der zweiten CD-ROM von PC Player Super plus.

Nitro Pack: ... heißt Nitro Riders in den USA, ist inhaltlich aber identisch. Die neuen Missionen laufen auf jedem PC – auch dann, wenn Sie Interstate '76 nicht installiert haben.

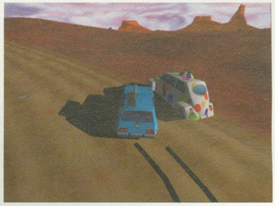
Interstate '76 Arsenal: In den USA veröffentlichte Sammlung, die sowohl das ursprüngliche Interstate '76 plus die Features des Gold Patch plus die Missionen von Nitro Riders enthält – kostet auch entsprechend mehr (um die 100 Mark als US-Import).

Interstate '77: Der Name eines auf der E3-Messe 1997 angekündigten Nachfolgers. Kurz darauf zog Activision diesen Titel wieder zurück. Die Programmierer bastelten statt dessen das auf diesen Seiten getestete Nitro Riders. Eine »richtige« Interstate-Fortsetzung mit neuer Grafik-Engine ist derzeit nicht offiziell angekündigt, aber das dürfte nur eine Frage der Zeit sein. Jüngsten Gerüchten zufolge soll es dabei in Sachen Flair und Styling von den späten 70ern in die frühen 80er Jahre gehen.

GOLD PLAYER



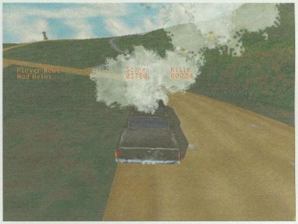
Anlieger frei: Die Sackgasse mündet in einen Abgrund, der mit genug Tempo übersprungen werden kann.



▲ In diesem Kleinwagen-Wettrennen ist ballern verboten, aber rempeln erlaubt!

tiblen Beschleunigerkarte laufen. Das Missionsdesign ist von schwankender Originalität. Mal müssen Sie ein Wettrennen gewinnen, aber meistens attackierte Fahrzeuge oder Gebäude beschützen. Als guter PS-Samariter stößt man dabei auf reichlich randalierende Straßenrowdies, denen man nur mit Flammenwerfer, MG & Co. etwas »Hallo, Partner!«-Gesinnung einbleuen kann. So mancher Auftrag bietet auch Stoff zum Schmunzeln. So müssen Sie in einer Parodie auf den Kinofilm »Speed« einen Bus aufspüren und ohne Waffeneinsatz fahruntüchtig machen, bevor er eine bestimmte Geschwindigkeit erreicht hat – ansonsten macht die Bombe an Bord »Bumm!«.

Wer jenseits sinnerfüllter Aufträge Dellen und Zerstörung sucht, wird unter »Melee« fündig. 30 verschiedene Szenarios stehen für



Im Melee-Modus putzen Sie solange gegnerische Scherben weg, bis Ihre Kiste auseinanderfällt.

Instant-Action parat. Wenn Sie alleine spielen, schaufeln Sie einfach beliebige Computergegner in die Landschaft.

Bei Netzwerk- und Internet-Zusammenkünften menschlicher Spieler sorgt der Nitro-Riders-TÜV für Fairneß. Eine neue Checkroutine der Activision-Programmierer schließt manipulierte Wunderautos unfairer Byte-Manipulatoren aus. Außerdem gibt's zusätzliche Multiplayer-Varianten wie Wettrennen oder eine »Capture the Flag«-Variante. **(hl)**

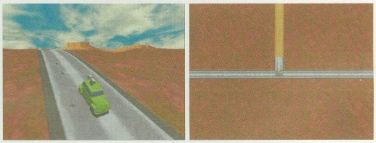
Heinrich Lenhardt ★★★★★

Autoverfolgungsjagden mit aberwitzigen Bordwaffen, dazu Story und Atmosphäre von höchstem Knüllerkaliber: Interstate '76 war für mich das originellste, wenn auch nicht beste Spiel des letzten Jahres. Zwei wesentliche Kritikpunkte merzt Nitro Riders aus: die lahme Grafik (ein 3D-Beschleuniger löst alle Sorgen) und den frustrierenden Schwierigkeitsgrad. Immerhin gibt es jetzt drei einstellbare Levels und weniger lange Missionen, aber während eines Auftrags darf man immer noch nicht speichern. Und die rudimentäre Übersichtskarte, auf der meine aktuelle Position nicht verzeichnet ist, finde ich höchst anstrengend. Man verfährt sich fast öfter, als daß man in einer Schießerei unter die Räder kommt.

Ist Nitro Riders das bessere Interstate '76? Fast. Verbesserte Grafik und freie Fahrzeugauswahl in Ehren, aber die inhaltlich abgeschlossenen Einzelmissionen motivieren nicht ganz so stark wie eine Kampagne mit fortlaufender Story. Da geht einiges an Atmosphäre verloren.

Der 4-Räder-Shooter mit dem schrillen Styling ist nicht perfekt, aber ziemlich gut. Vor allem durch anspruchsvolles Fahrgefühl und realistisches 3D-Terrain machen die Spritztouren Spaß. Auch wenn sich spielerisch nicht viel gegenüber Interstate '76 getan hat, ist mir diese halbe Fortsetzung immer noch eine Gold-Player-Kaskoeinstufung wert. Im Pulk der zahllosen braven Rundenabzähl-Rennspiele profiliert sich Nitro Riders als hundsgemeiner, skrupellos spaßbringender Asphalt-Rowdy.

- ✚ **Edel-Ballerei mit guter Fahrphysik**
- ✚ **Endlich 3D-Support**
- ✚ **Freie Autowahl**
- ✚ **Drei Schwierigkeitsgrade**
- ✚ **Prima Preis**
- ⊖ **Spielerisch nicht viel Neues**
- ⊖ **Einzelmissionen ohne roten Story-Faden**



Kein Mangel an originellen Blickwinkeln: Hier sehen wir unseren Killer-Käfer von schräg-vorne und aus der Satellitensicht über den Highway brettern.

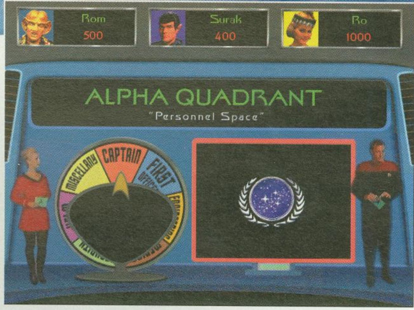
Interstate '76: Nitro Riders

Hersteller:	Activision	**3D-Karten:** 3Dfx, Power VR, Rendition, Direct3D
Testversion:	Importversion 1.0	
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch	
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Ca.-Preis:	50 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	90
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 83



Das Glücksrad des 24. Jahrhunderts? Q wendet sich mit mildem Schaudern ab.

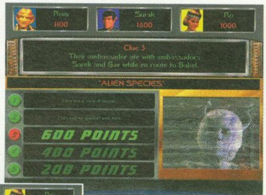
Denkspiel für Profis

Star Trek: The Game Show

Sie glauben, über umfassendes Wissen rund um Enterprise, Voyager & Co. zu verfügen? Quiz-Master Q prüft Ihre Star-Trek-Triviafestigkeit mit knackigen Fragen.

Kein Genre, und sei es noch so abstrus, bleibt in diesen Tagen von einem Besuch aus der Zukunft verschont. Nach dem durchwachsenen Enterprise-Flipper »Star Trek Pinball« steigt nun »Star Trek: The Game Show« in den Softwarering. Hersteller Sound Source Interactive war bislang hauptsächlich für Multimedia-Screensaver bekannt. Die Dinger scheinen sich nicht schlecht verkauft zu haben, und angespornt durch den Erfolg von Berkeleys »You don't know Jack« war ein Quiz um das Star-Trek-Universum wohl nur noch eine Frage der Zeit.

Vier Quadranten – sprich: Runden – müssen bis zu drei Spieler überstehen, die schon ein grundsolides Wissen um die vier TV-Serien und die Filmreihe mitbringen sollten. Im Alpha-Quadranten, der frappierend an Freund Jack erinnert, geht es um Captains, Steuermänner und andere Besatzungsmitglieder. Wer als erster die richtige Antwort aus den fünf angegebenen herausgepickt hat, drückt flugs eine Taste. Hier und auch sonst überall werden die Themen jedoch fest vorgegeben. Der Beta-Quadrant erinnert ans selige »Dalli-Klick«: Ein verwaschenes Bild wird immer klarer, während die zu kassierende Punktezahl sinkt. Wer zuerst errät, um welchen Alien, Gegner oder um welche Anomalie es sich handelt, tippt den entsprechenden Namen ein. »Command Decisions« lautet der Untertitel des Gamma-Quadranten: Es geht um wichtige Handlungsmomente, Personen und Schiffe, zu denen nach einem Standbild oder einem kurzen Video knackige Fragen gestellt werden. Zum Schluß wartet der Delta-Quadrant: Hier bastelt Q stets eine ganz besondere Aufgabe zusammen. Beispielsweise gilt es, die Namen oder Todesarten von vier »Wegwerf-Offizieren« der klassischen Serie zusammenzubekommen. Vor jeder Runde tauschen Q und eine blonde Version von Maren Gilzer in grober Videoauflösung ein paar pseudo-komische Sprüche aus. Auch während des Spiels melden sich die beiden mit deutlich witzigeren Sätzen. Der knackige Schwierigkeitsgrad ist stets der gleiche; etwaige Highscores werden auf der Festplatte gespeichert. **(ra)**



▲ Moment, ich hab's gleich – wie hießen noch die blauhäutigen Antennenträger?



◀ Heiteres Buchstabenraten: Der richtige Begriff entborgisiert den armen Tropf.

Roland Austinat ★★★

Was kommt als nächstes? »Captain Picards lustige Fechtstunde«? »Erste Hilfe mit Dr. Bashir«? Oder gar »Scottys 100 schönsten Reparaturen zum Selberlöten«? Mal im Ernst: Das Enterprise-Quiz kann »You don't know Jack« nicht ganz das Wasser reichen. Wenn Sie nicht jeden Tag intensivst die Drehbücher der Serien studieren, wird es schwierig: Etliche Fragen richten sich an absolute Hardcore-Trekker. Wie hieß zum Beispiel das Schiff, das als erstes von der außerirdischen Sonde im vierten Kinofilm außer Gefecht gesetzt wurde? Welcher Cardassianer gab sich noch gleich als Vater von Kira aus? Prekär wird es, wenn die entsprechenden Episoden noch gar nicht in Deutschland gelaufen sind.

Sicher, mit ein paar Gleichgesinnten sorgt das Quiz schon für etwas Kurzweil, doch ich für meinen Teil hätte jetzt gerne wieder ein Enterprise-Adventure – ob Interplays »Secret of Vulcan Fury« noch dieses Jahrtausend fertig wird?

- **+ Q als schriller Quizmaster**
- **+ Fragen fordern selbst Hardcore-Trekker ...**
- **– ... doch Gelegenheitsseher sind überfordert**
- **– Teils grobe Videos**

Star Trek: The Game Show

Hersteller:	Sound Source Interactive	**3D-Karten:** –
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:** 486 DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	
Sprache:	Englisch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Multi-Player:	1–3 (an einem PC)	
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 61



Jedes der roten Männchen steht für 100 Kolonisten.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Deadlock 2
Shrine Wars

Manchmal bewirken sogar viele Veränderungen erstaunlich wenig. Das beste Beispiel für diese Spieler-Weisheit bietet die Fortsetzung zu Accolades Weltallsiedelei.



Bereits Rauschebart Karl Marx wußte, daß das Leben aus einem einzigen Verteilungskampf besteht. So gesehen ist das futuristische Szenario von »Deadlock 2« gar nicht mal so abwegig. Dort überleben Sie nämlich nur durch die ständige sinnvolle Umverteilung der äußerst knappen Ressource »Arbeitskraft«. Die wird genau wie beim 1996 erschienenen Vorgänger »Deadlock« benötigt, um den Aufbau einer außerirdischen Kolonie voranzutreiben. Deadlock 2 wurde zwar in vielen kleinen Details sowie in der Handhabung leicht verbessert, die Präsentation und der Spielverlauf der im Rundentakt ablaufenden Wirtschafterei ist jedoch praktisch derselbe geblieben: Als gottgleicher Übervater einer außerirdischen Kolonie treiben Sie deren Vermehrung sowie den wirtschaftlichen, finanziellen, militärischen und forschungstechnischen Aufbau voran. Da bis zu sieben Computergegner auf dem selben Planeten siedeln, treten irgendwann Platzprobleme auf. Die sind nur durch Handelsverträge, Allianzen und schlimmstenfalls kriegerische Auseinandersetzungen in den Griff zu bekommen.

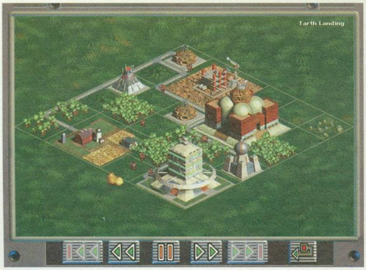
Anfangs greifen Sie zu einer der acht mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen behafteten Rassen, danach entweder zu der großangelegten Kampagne, oder Sie lassen sich eine Zufallswelt generieren. Einige Vorgaben wie etwa der Terraintyp, die prozentuale Landmasse oder die Gegnerzahl nehmen Sie auf Wunsch selber vor. Darüber hinaus steht noch ein Editor zur Verfügung. In der englischen Version von »Deadlock 2« funktioniert der allerdings nur, wenn Sie zuvor einen entsprechenden Patch von der



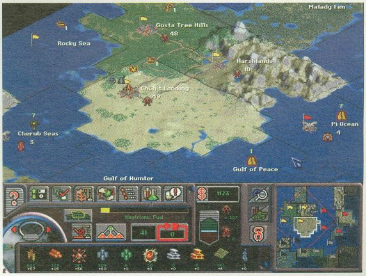
Vor dem Überfall erfolgt in aller Regel die offizielle Kriegserklärung durch den Gegner.

Accolade-Website »http://www.accolade.com« installieren, der auch auf der CD-ROM von PC Player Plus zu finden ist.

Die Landkarte ist stets in etwa zehn Teilgebiete unterteilt. Jedes dieser Gebiete besteht aus einem sechs mal sechs Felder großen isometrischen Terrain, das stets nur von einem Volk besiedelt wird. Mittels Maus plazieren Sie dort (teilweise ausbaufähige) Gebäude, beispielsweise ein Hauptquartier, eine Fabrik, ein Getreidefeld oder einen Flughafen. Eine ganze Weile lang verfügt die Kolonie nur über sehr wenige Einwohner und jedes Gebäude benötigt eine bestimmte Anzahl von Siedlern, um überhaupt betriebsbereit zu sein. Daher besteht Ihre Haupttätigkeit vor allem darin, die wenigen Leutchen ständig zwischen den einzelnen Gebäuden umzuverteilen, damit immer ein gewisses Quan-



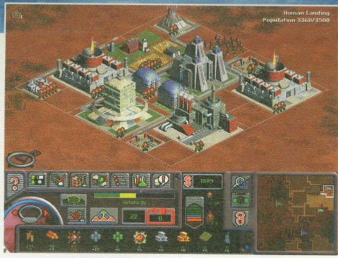
Dank einer Wiederholfunktion können die Kämpfe beliebig oft betrachtet werden.



Auf der Übersichtskarte erkennt man militärische Einheiten an ihrer gelben Farbe.



In den Einzelszenarien entscheiden Sie sich zwischen sieben Terraintypen.



▲ Der Marsboden ist zwar ziemlich unfruchtbar, dafür aber an Rohstoffen reich gesegnet.



◀ Selbst das Meer läßt sich in bestimmten Grenzen besiedeln.

tum der zehn Rohstoffe zur Verfügung steht. Dies geschieht auf zweierlei Weise: Die erste, bereits vom Vorgänger bekannte Methode besteht darin, jeden einzelnen Siedler direkt auf der Karte von einem Bauwerk auf das andere zu ziehen. Einfacher und übersichtlicher geht es aber mit der zweiten und neuen Variante, in der Sie die Verteilung via klar gegliedertem Schaubild vornehmen. Nach der Errichtung einer Universität forschen Sie an Erfindungen im medizinischen, technischen und militärischen Bereich, und auch hier gilt wieder die allgegenwärtige Faustregel: Je mehr Siedler sich im Gebäude befinden, desto eher gelangen Sie an Kostbarkeiten wie Abwehrraketen, Düngemittel oder gar einen atomaren Sprengkopf.

Irgendwann tritt dann doch mal eine Bevölkerungsexplosion mit sofort einhergehender Wohnraumnot auf. Spätestens jetzt ist es an der Zeit, sich nach einer zweiten Basis umzusehen. Zu diesem Zweck konstruieren Sie ein spezielles Kolonialschiff und schicken es per simplem Mausklick in eines der angrenzenden Gebiete. Zuvor sollten Sie jedoch das gewünschte Land untersuchen, denn einige Regionen verfügen nur über Erze, andere wiederum bebergen vorzugsweise Energiequellen. Da stets sämtliche erwirtschafteten Produkte in einem Gemeinschaftstopf landen, ist es durchaus akzeptabel, sich in der einen Siedlung auf das Militär, in einer zweiten auf die Steuereinnahmen und in einer dritten auf die Nahrungsmittelproduktion zu konzentrieren. In neuen Basen tritt sehr schnell der bereits besagte Arbeitermangel auf. Der läßt sich allerdings durch kostenpflichtige Umsiedlungsaktionen lösen.

Sollten mal die Rohstoffe zur Neige gehen, empfiehlt sich der Besuch auf dem Schwarzmarkt. Gegen Geld erhalten Sie dort Naturalien, Informationen, Erfindungen und Söldner, den durch solche anrüchigen Geschäfte erworbenen schlechten Ruf gibt's gratis obendrein.

Da die Computergegner in der Zwischenzeit auch ganz schön rührig waren, werden sie spätestens beim zweiten Basisbau anklopfen, um etwa Tributzahlungen, Verträge oder einen kleinen Krieg anzukündigen. So ein Überfall läuft recht schnell – da vollautomatisch – ab. Es nehmen stets nur die fliegenden, laufenden und schwimmenden Einheiten teil, die sich in dem zu überfallenden Gebiet befinden. Zuvor legen Sie noch fest, ob sich die Truppe auf die Zerstörung von Gebäuden oder die Vernichtung des Feindes konzentrieren soll, und schon wird der Kampf in einem Affenzahn ausgefochten. Da alles so flott geht, gibt es eine Wiederholfunktion zwecks nochmaligen Betrachtens des rasanten Gemetzels.



Für die englische Ausgabe von Deadlock 2 benötigen Sie profunde Fremdsprachenkenntnisse. Anderenfalls droht nämlich bereits während des (mit einem zwanzigseitigen Zusatzhandbuchs versehenen) Tutorials die frühzeitige Kapitulation. **(md)**

Manfred Duy ★★★★

Ein Wirtschafts-Strategiespiel muß nicht unbedingt über eine schöne Präsentation verfügen, aber gewisse Minimal-Standards sollten schon erfüllt werden. Dies ist hier weder bei den hausbackenen Animationen, noch bei der biederen Optik und schon gar nicht bei den albernen Kampfsequenzen der Fall. Geradezu abschreckend wirkt die unsortierte Menüstruktur. Der kann man getrost ankreiden, daß Deadlock viel komplizierter aussieht, als es letztlich ist. Verglichen mit dem Vorgänger hat sich zudem trotz vieler kleiner Verbesserungen wie etwa den erweiterten Seegefechten nur allzu wenig geändert.

Daher braucht es schon seine Zeit, bis man die Qualitäten von Deadlock zu schätzen weiß. Dabei sind diese durchaus in reichem Maße vorhanden. Dank mannigfacher Ausgangssituationen, dem grundsoliden wirtschaftlichen Aufbau sowie den acht Rassen treten selbst nach dem hundertsten Spielstart kaum Ermüdungserscheinungen auf.

- **+ Hohe Langzeitmotivation**
- **+ Abwechslungsreicher Verlauf**
- **− Mickrige Kampfsequenzen**
- **− Sperrige Handhabung**

Deadlock 2: Shrine Wars

Hersteller:	Accolade	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1-7 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

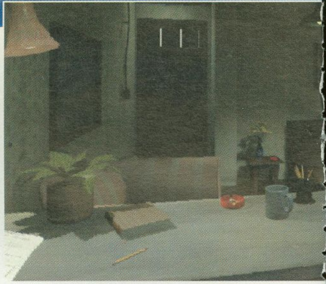
Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	30	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 62

Adventure für Profis

Black Dahlia

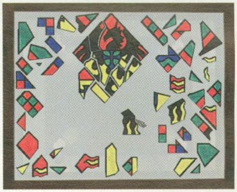
Je höher der Videoanteil, desto schneller ist das Adventure durchgespielt? Von wegen! Beim Puzzle-Garstigkeitsgrad dieses acht CD-ROM breiten Krimis kann man sich leicht schwarz ärgern.



360-Grad-Rundumblick für neugierige Agenten. Der Pfeil lädt zum Klicken ein; er deutet auf ein bemerkenswertes Detail.

Damals, Mitte der 90er Jahre. Klassische Adventures waren out; die Software-Gewaltigen schwörten auf interaktive Videos. Das Patentrezept: Man kleistere mindestens ein halbes Dutzend CD-ROMs mit digitalisierten Filmen voll; dem Anheuern halbwegs prominenter Schauspieler widme man mehr Zuwendung als dem Spielspaß-Feinschliff. Doch nach einer kurzen Staunphase sanken die teuren Multimedia-Schinken schnell in der Gunst der Käufer, welche Spielbarkeit mehr schätzen als ein rieselig digitalisiertes kleines Fernsehspiel. Branchenpionier Sierra holte sich mit Enttäuschungen wie der »Phantasmagoria«-Reihe ausreichend blutige Nasen und verkündete unlängst dankend den Rückzug vom Videotrip. Aber noch sind die Gigabyte-Dinos nicht ausgestorben. Wer gerne viele Scheiben klappern hört, wenn er vorfreudig die Spielepackung schüttelt, bekommt bei »Black Dahlia« einiges zu lauschen. Das Adventure von Take 2 vertraut ebenso wie Vorgänger »Ripper« auf die Kraft des bewegten, digitalisierten Bildes und verbrät dafür schlappe acht CD-ROMs. Eine naheliegende DVD-Variante, wie Sie Mitbewerber »Overseer« bietet, ist nicht mit dabei.

Die Spielstory mischt historische Ereignisse mit wilder Phantasie. Die USA, Anfang der 40er Jahre: Angesichts des gewaltsamen Vormarschs der Nationalsozialisten in Europa machen sich die Amerikaner ernsthafte Sorgen um Spionage-Aktivitäten der Deutschen. Die Behörde COI wird gegründet, um suspekte Personen zu überwachen und Nazi-Unterwanderungsversuche im Keim zu ersticken. Sie übernehmen die Rolle von Jim Pearson, der seinen Dienst beim COI-Büro in Cleveland antritt. Sein Vorgänger, ein Agent namens Walter Pensky, verabschiedete sich unter mysteriösen Umständen abrupt vom Arbeitsplatz. Mit den Unterlagen und Akten, die er in diversen Schreibtischschubladen aufstöbert, kommt unser Held in der Tat einer Konspiration auf die Spur. Die Ausmaße der Verschwörung nehmen im Spielverlauf enorme Ausmaße an. Ganz nebenbei wird dieser Handlungsfaden mit den Taten des »Torso-Killers« verknubbelt. Der schnetzelte sich zu jener Zeit in Serie mordend durch Cleveland. Die Identität des irren Mörders wurde – zumindest in der Realität – nie geklärt. Die komplexe Geschichte erstreckt sich über rund 80 Lokalitäten



Nur eine zerdepperte Vase zusammenleimen ist lustiger: Hier bekommen Sie einen guten Eindruck davon, was die Dahlia-Designer unter einem zünftigen Puzzle verstehen.



So wird geschwatzt: Wählen Sie ein Thema, oder zeigen Sie einen Inventar-Gegenstand ...



... und schon tuscheln Jim Pearson und sein Gegenüber in einem Videoclip drauflos.

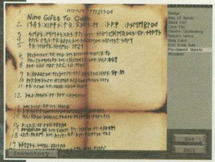
Heinrich Lenhardt ★★★

Ein Serienmörder, viel Geheimniskrämerei und rumverschwörende Nazischufte – Black Dahlia überrascht nicht nur mit seiner bizarren Story. Im Gegensatz zu vielen anderen videolastigen Multimedia-Abenteuern erweist sich das Programm auch als recht knifflig. Dummerweise sind die Puzzles genau von der Art, die mich frustriert dazu veranlassen, meine Fangzähne in unschuldige Tastaturen zu schlagen. Die hier gebotenen Rätsel erfreuen allenfalls menschliche Dechiffriermaschinen, die in der Schule gut in Mathe waren. Man muß wirre Codes knacken, Einzelteile zusammensetzen, mühsam Wege erkunden, langen Dialogen lauschen und vor allem ein gutes Auge für abstrus versteckten Kleinkram haben.

Für mich ist Black Dahlia deshalb ähnlich reizarm wie eine vertrocknete Primel; da spiele ich lieber zum dritten Mal Monkey Island durch. Aber das ist halt eine Frage des persönlichen Adventure-Geschmacks: Wer schwer nachvollziehbare Logeleien liebt und das geduldige Gemüt eines kastrierten Berner Sennenhunds hat, kann durchaus seinen Spaß an der Sache haben.

- \+ Technisch aufwendiger Render- und Video-Mix
- \+ Ungewöhnliche Story
- − Schwere bis unfaire Puzzlekost
- − Animationen zum Teil nicht abbrechbar





▲ Alle aufgesammelten Gegenstände sollten Sie im Inventar gründlich studieren.

und einen Spielzeitraum von fünf Jahren. Wichtige Szenen und Dialoge werden zwar als digitalisierte Filme vorgeführt, aber zwischendurch dürfen Sie Ihre Umgebung auch genau erkunden. Per Übersichtskarte bewegen Sie sich zwischen allen momentan zugänglichen Schauplätzen geschwind umher. Wenn Sie am Ort Ihrer Wahl die linke Maustaste gedrückt halten, können Sie sich stufenlos umsehen: Einfach die Maus bewegen, und schon ändert sich der Blickwinkel entsprechend. Pfeile deuten an, wenn Sie durch Anklicken an ein Detail herangehen oder etwas benutzen können. Auch bei Objekten sollten Sie mal die Maustaste gedrückt halten und ein wenig fummeln; mitunter läßt sich etwas verschieben, um den Blick auf versteckte Dinge preiszugeben. Mitnehmenswerter Krimskrams landet zwecks späterer Verwendung im Inventar. Mit bestimmten Gegenständen und Informationen im Gepäck bekommen Sie mehr Themen zur Auswahl, zu denen Sie Ihre Gesprächspartner befragen können.

Für die Übersetzung ist gesorgt: Interplay veröffentlicht in diesen Tagen eine komplett deutsche Version von Black Dahlia, bei der sämtliche Dialoge synchronisiert sind. **(hl)**



Im Dickicht der schwer peilbaren Aufgaben müssen Sie auch mal mit dem Fadenkreuz um Ihr Leben ballern.

Black Dahlia

Hersteller:	Take 2/Interplay	**3D-Karten:** –	
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95		
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/120, 16 MByte RAM
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	80
Steuerung:	60	Multi-Player:	—

Spielspaß: 56

Adventure für Einsteiger

Riana Rouge

Wer sich schon fragte, wie weit die Verflachung von Computerspielen noch fortschreiten mag, bekommt hier eine Antwort: »Riana Rouge« definiert die untere Grenze des schlechten Geschmacks. Eine zugeknöpfte Sekretärin gerät bei einem nicht ganz freiwilligem Sprung aus ihrem Büro in eine andere Dimension. Dort verwandelt Sie sich auf unerklärliche Weise in einen aufreizenden Barb-Wire-Abklatsch, ausstaffiert mit diversem Latex-Equipment, einem Satz Plastiktoupets und einem Mauszeiger. Mit letztem dirigiert der Spieler die Heldin Riana durch drei verschiedene Welten. Die Fähigkeiten der nudistischen Riesenbarbie bestehen hierbei im Aufsammeln von Gegenständen, dem Führen von Gesprächen und Wackeln mit dem digitalisierten Hinterteil. Fehler jedweder Art quittiert das Programm mit dem abschreckend grausamen Tod der Protagonistin. **(vs)**



Arme Riana: Kein Geld für größere Textilmengen und Schauspiel-Unterricht.

Volker Schütz ★

Inspiriert von Lara Crofts Erfolg bevölkern immer Heldinnen den Softwaremarkt, deren Brustumfang dividiert durch ihren Intelligenzquotienten eine positive ganzrationale Zahl ergibt. Mit Riana Rogue existiert nun das erste Exemplar, für das bei solch einer Rechnung die Division durch Null erlaubt werden müßte.

Immerhin repräsentiert Schauspielerin Gillian Bonner mit ihren Qualitäten hervorragend den geistigen Zustand des gesamten Machwerks. Das Niveau dieses aus Acrylperücken, Latexklamotten, schlechten Akteuren, dilettantischer Tricktechnik und schlüpfrigem Möchtegern-Humor bestehendem Gehirnkrampfs könnte noch nicht einmal eine Coproduktion von Russ Meyer und Ed Wood unterbieten. Selbst dann nicht, wenn Verona Feldbusch und Hans Meiser die Hauptrollen bekämen.

+ Prima Perücken-katalog ...

– ... aber ein rundum lausiges Spiel

Riana Rouge

Hersteller:	Black Dragon	**3D-Karten:** –	
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95		
Sprache:	Englisch	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	40
Einstieg:	50	Komplexität:	20
Steuerung:	20	Multi-Player:	—

Spielspaß: 19

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene und Profis

Armor Command

Der neue Trichter der Herren Software-Dichter heißt »Echtzeit-Strategie in 3D«. Ein Scherflein ehemaliger LucasArts-Entwickler läßt Sie bei kühnen Blickwinkeln kommandieren und erobern.

So sind sie halt, die Programmierer: Man holt die Jungs von der Straße, gewährt ihnen Unterkunft und warme Keyboards, hegt und päppelt sie liebevoll auf. Doch kaum haben die Buben ihren ersten Hit abgeliefert, wollen sie der Nestwärme des kuscheligen Arbeitsplatzes entsagen und eigene Firmen gründen. Edward Kilham und Kalani Streicher sind all denjenigen Spielern geläufig, die immer brav das Kleingedruckte in LucasArts-Anleitungen lesen. Die Herren wirkten an den Star-Wars-Simulationen »X-Wing« und »TIE-Fighter« mit, haben sich vor kurzem aber unter dem Namen Ronin Entertainment selbständig gemacht. Da man als unabhängiger Entwickler auch mal an anderen Bonbontöpfen naschen möchte, ist Ronins jüngstes Werk »Armor Command« nicht bei LucasArts gelandet. Veröffentlicht wird das Programm bei der Panasonic-Tochter Ripcord, deren Deutschland-Vertrieb Acclaim übernimmt.



Das Helipad schiebt sich am Panzer-Parkplatz vorbei seinem Standort entgegen. Dieser 3D-Blickwinkel ist allerdings Gift für Übersicht und Planungen. (640 x 480 Pixel, 3Dfx)

Nach diesem kleinen Ausflug in die diffizile Welt des Spieleindustrie ist man für die griffige Schlichtheit der Armor-Command-Story regelrecht dankbar. Im Jahre 2099 kriselt es ganz herzhaft in der Galaxis. Die Streitkräfte der Menschheit ärgern sich mit Aliens vom Volke der Vrass herum; regelrechte Vielfraße mit interstellarem Verdrängungsdrang. Die entscheidenden Schlachten werden auf Planeten ausgetragen; wer hier gegnerische Basen pronto plättet, wendet das Blatt zugunsten seines Volkes. Je nach persönlicher Präferenz gebieten Sie über die Einheiten von Erdlingen oder Eindringlingen. Kulturschocks sind beim Überlaufen kaum zu erwarten: An der Steuerung ändert sich nichts; auch Einheiten und Missionsdesign sind hüben wie drüben recht ähnlich. Pro Seite erwartet Sie eine gut 20 Missionen starke Kampagne. Zuvor sollten Sie sich aber die vier Lektionen des interaktiven Tutorials gönnen. Blickwinkel und Steuerung von Armor Command weichen von gängigen Echtzeit-Gewohnheiten an. Wer mit traditionellem Anklicken eine Einheit selektieren möchte, muß umdenken. Das Auswählen geht hier über Tastaturgeblätter von statten: Mit den Cursorpfeilen hopsen Sie durch die Unit-Icons am unteren Bildrand. Die auf diese Weise markierte Einheit oder Gruppe gehorcht nun der Maus: Der Klick mit links steht für bewegen, ein Rechtsklick für angreifen, bauen oder benutzen. Auch Produktionsstätten oder Rohstoffminen werden auf diese gewöhnungsbedürftige Weise bedient. Damit



In den zwei Ansichten (Übersicht und 3D) gibt es jeweils zwei Zoomstufen. Hier sehen Sie ein und den selben Vrass-Angriff in den vier möglichen Perspektiven. (640 x 480 Pixel, 3Dfx)



Am unteren Bildrand wird begierig in der Radareinheiten-Liste geschmökert, doch für solche Anschaffungen reichen die Rohstoffe momentan nicht. (800 x 600 Pixel, ohne 3D-Karte)



◀ Hier wache ich: Der Rohstoffe-baggernde Außenposten wird gesichert. (512 x 384 Pixel, ohne 3D-Karte)

In bewährter Minigruppen-Manier machen die Erdlinge einen Vrass-Stützpunkt platt. (640 x 480 Pixel, 3Dfx) ▼



man ab einer gewissen Einheitenmenge noch den Wald vor lauter Icons sieht, lassen sich nur die Angehörigen bestimmter Gruppen anzeigen. Angesichts eines Rudels zu kommandierender Panzerchen kommen dennoch irritierende »Wer ist gerade wo?«-Momente zustande, zumal die frugale Radarkarte mit Orientierungshilfen geizt.

Damit Sie auch morgen noch kraftvoll zubauen können, sollten Sie die über die Karten verstreuten Rohstoffvorkommen plündern. Stellen Sie schleunigst Minengebäude in die Landschaft, bevor der werte Gegner die drei Ressourcen-Typen klaut. Mit den entsprechenden Metallen in der Scheune bauen Sie weitere Einheiten, Gebäude und feine Technologiesprünge. So kommen Sie allmählich in den Genuß starker High-Tech-Vehikel und können bewährten Einheiten Upgrades spendieren. Der Geschützturm gibt uns zum Beispiel ein noch beruhigenderes Gefühl, wenn er um eine Reparaturautomatik erweitert wurde.

Neben der gewohnten Kartenansicht aus der Vogelperspektive bietet Armor Command den Chic einer ausgewachsenen 3D-Engine. Per Leertaste wechseln Sie zwischen Drauf- und Mittendrin-Sicht. Letztere ist vor allem mit 3D-Karte recht imposant, um ein bißchen Sightseeing bei dahintuckernden Patrouillenfahrten zu erleben. In dieser Ansicht können Sie durch Mausbewegungen die Betrachterkamera stufenlos drehen. Die meiste Zeit des Spiels werden Sie der Übersicht zuliebe aber mit der unspektakulären Kartenansicht verbringen.

Allen optischen Verrenkungen zum Trotz: Spielerisch werden nur ausgelaugte Pfade betreten. Im Gegensatz zu »Battezone« ist Armor Command keine Mischung aus 3D-Action und Strategie. Die Steuerung ist durchgehend indirekt; Sie können sich nicht selber in ein Vehikel setzen und losbrettern. Mal abgesehen von der gewagten Bedienung handelt es sich bei dem Werk der entflohenen Ex-LucasArtsler also »nur« um – Seufz! – noch ein Echtzeit-Strategiespiel. (hl)

Heinrich Lenhardt ★★★

Mit all seinen Entfernungslinien, Zielquadranten und Vektorenaufläufen hat Armor Command einen fragwürdigen Geometrie-Charme. Wer sich davon nicht gleich vertreiben läßt, muß noch den Kampf mit der Bedienung aufnehmen. Das fummelige Einheiten-Geblätter per Cursortasten führt rasch zu hartnäckigem Beschlag auf sämtlichen Durchblick-Fenstern. Auf der Landkarte sind nicht befahrbare Bodenerhebungen oft kaum zu erkennen. All die Bedienungs- und Übersicht-Problemchen, die Battlezone überraschend elegant gelöst hat, wirken hier rudimentär mit Tesafilm geflickt.

Der spielerische Inhalt ist gediegen, aber nicht genial. Rohstoffe raffen, Basis ausbauen, den Tech-Level upgraden und fleißig Einheiten produzieren – sei umschlungen, du vertraute Eroberungswelt. Spiel- und Missionsdesign bieten keine außergewöhnlichen Glanztaten, dafür ganz gewöhnliche Ärgernisse wie beschränkten Wegfindungs-Grips der Einheiten. Zwischensequenzen wollen für gewonnene Missionen belohnen, doch Story und Mitreiß-Faktor stagnieren in lauwarmen Thermometer-Regionen.

Was bleibt, ist ein leidlich unterhaltsames Echtzeit-Strategiespiel, das mir vor allem wegen seiner Fummelbedienung in zweifelhafter Erinnerung bleiben wird. Die 3D-Marinade ist gut gemeint, aber bei Armor Command nicht sehr zweckmäßig.

+ Gediegene Strategie

+ Gut gemeinte 3D-Grafik

– Umständliche Fummel-Steuerung

– Koffeinreduzierter Spannungsbogen

Armor Command

Hersteller:	Ripcord/Acclaim	**3D-Karten:** Direct3D
Testversion:	Importversion 1.02	**Hardware, minimum:**
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:**
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)	Pentium/166, 32 MByte RAM,
Ca.-Preis:	100 Mark	3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	60
Einstieg:	40	**Komplexität:**	70
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 58

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Great Battles of Caesar

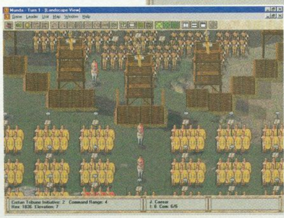
Nach Alexander dem Großen und Hannibal führt Interactive Magic bereits seinen dritten antiken Feldherren in das Hexfeld-Gefecht. Historisch gesehen klaffen zwar Jahrhunderte zwischen den berühmten Strategen, ihre digitalen Feldschlachten gleichen sich aber wie ein Sandalenfilm dem anderen.

Während seiner mehr als 20jährigen Herrschaft eilte der römische Despot Caesar von einem militärischen Triumph zum nächsten. Sieben seiner wichtigsten, offenen Feldschlachten spielen Sie bei »Great Battles of Caesar« entweder einzeln oder als großangelegte Kampagne nach. Wahlweise übernehmen Sie die Legionen Caesars oder die seiner Feinde wie etwa Pompeius oder Marius. Die in Rundenform ablaufenden Keilereien wurden getreu der historischen Fakten nachgestellt. Weitere Informationen über das Römische Reich gibt ein hübsch gerendertes Intro preis; ein Tutorial stimmt auf den Spielverlauf ein.

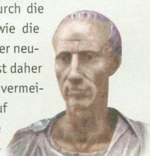
Letzterer entspricht – ebenso wie die gesamte Präsentation – so ziemlich dem von »Great Battles of Hannibal«. Anfangs setzen Sie Ihre in Kohorten unterteilten Legionen auf die Wabenkarte, oder Sie überlassen diese Arbeit dem Rechner. Die animierten Regimenter bestehen aus bis zu 20 Mann einer Truppengattung wie etwa Kavallerie, Speerträger oder Bogenschützen. Bis zu zehn dieser Banden unterstehen einem Kommandanten, der wiederum über ein knappes Kontingent an Aktionspunkten gebietet. Zumeist reichen diese gerade mal, um drei bis vier Kohorten vorzurücken und den Feind ins Visier zu nehmen. Wenn die Verluste zu hoch werden, ergreifen einzelne Regimenter unwiderruflich das Hasenpanier. Gestärkt wird die Moral der Truppe dagegen durch die eine oder andere Erholungsrunde sowie die Nähe zu einem Kommandanten. Trotz der neuerdings eintrudelnden Verstärkungen ist daher jegliches blinde Anrennen tunlichst zu vermeiden. Der kluge Stratege setzt besser auf klug gestaffelte, geschlossene Schlachtreihen und geschickte Flankenmanöver. (md)



▲ Pro Szenario befehligen Sie bis zu sechs der berittenen Kommandeure.



Hinter den Holzverschanzungen finden die Bogenschützen Deckung.



Manfred Duy ★★★

Wiederholungen gefallen nicht. Das wußte einst schon der große Caesar, und wo er recht hat, da hat er recht. Verglichen mit dem fast identischen Vorgänger Great Battles of Hannibal wirkt der römische Despot wie ein müder Aufguß. Die gleiche vertrackte Steuerung sorgt einmal mehr dafür, daß während der Befehlseingabe ständig die aktive Einheit aus dem Bild scrollt. Auch ist es immer noch nicht einzusehen, warum das schmale Kontingent an Aktionspunkten gerade mal dazu ausreicht, nur einen Bruchteil der Truppen innerhalb einer Runde zu bewegen. Das mäßig animierte Schauspiel krankt zudem ein wenig an mangelnder Übersicht, und der Spielfluß gerät aufgrund lästiger Wartezeiten auf den Zug des Gegners öfters mal ins Stocken.

Pluspunkte heimst Caesar vor allem durch die authentisch nachgestellten Feldschlachten und die Liebe zum historischen Detail ein. Wer jedoch nicht auf antike Militärgeschichte steht, den wird das wohl nur am Rande interessieren.

- + Realistische Feldschlachten
- + Ordentliche Rechnerintelligenz
- − Träger Spielverlauf
- − Leichte Bedienungsschwächen

The Great Battles of Caesar

Hersteller:	Interactive Magic
Testversion:	Beta vom März '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–12 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

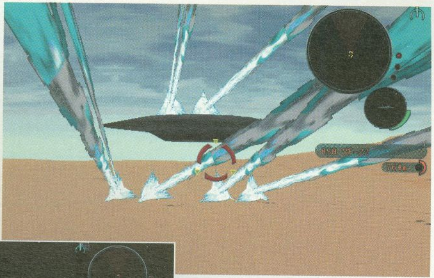
Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 58

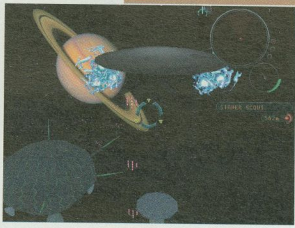
SF-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Flying Saucer

Sie glauben daran, daß die US-Regierung mit Außerirdischen zusammenarbeitet und Aliens schon lange die Invasion der Erde planen? Dann sind Sie hier richtig! Alle anderen werfen lieber einen skeptischen Blick auf den fliegenden Tassenuntersatz.



▲ Hier liegt unsere Untertasse gerade unter schwerem feindlichen Beschuß. (3Dfx)

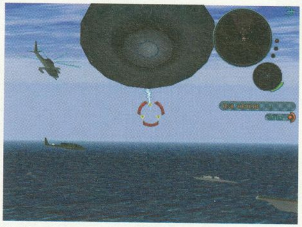


Im Weltall machen Objekte und Explosionen noch den schönsten Eindruck. (3Dfx)

Sie verkörpern in dieser UFO-Simulation einen netten Kerl namens Boone, der unversehens durch die Entführung seiner Freundin Emily um das Schicksal der Erde kämpft. Dabei stoßen Sie nicht auf eine, sondern gleich zwei Rassen »from outer Space«: die Greys und die Signers. Erst im Laufe des Spiels stellt sich heraus, wer unserem schönen Planeten nun wohlgesonnen ist und wer nicht. Welche Rolle die US-Organisation ASA dabei spielt, ist klar: Sie veranstaltet genetische Experimente mit Mensch, Alien und Tier und stellt sich Ihnen in den Weg, wo sie nur kann.

Haben Sie sich in den zwei Trainingsaufträgen mit der fliegenden Untertasse vertraut gemacht, gelangen Sie in die Kampagne, deren 22 Missionen geradlinig verlaufen. Ist die Scheibe anfangs nur mit Strahlenwaffen bestückt, so gibt es später zielsuchende Raketen, Gravitationskanonen oder Gedankenmanipulierer. Der Gegner fährt auf, was an moderner Technik da ist. Von der F-22 über HumVee-Geländewagen bis hin zum ausgewachsenen Flugzeugträger gibt's einiges zu vernichten. In nachfolgenden Aufträgen gelangen Sie zum Mond, Jupiter und Saturn, wo dann ebenbürtige Raumschiffe und ganze Stationen warten. Mittels eines Traktorstrahls saugt das UFO auch Informationen und Ausrüstungsgegenstände auf. Neben dem Abknallen von gegnerischen Fliegern, Panzern und Untertassen dürfen Sie stilgemäß auch Leute entführen oder müssen Örtlichkeiten beschützen.

Falls sich mancher Leser fragt, ob wir noch alle Tassen im Schrank haben, weil wir Flying Saucer erst in dieser Ausgabe testen: Eine Vorabversion lag bereits letzten Monat vor, doch Software 2000 wollte einen Test nur gegen Zusicherung einer bestimmten Mindestwertung gestatten. Da das Spiel bei uns die gewünschten Zahlentraumwerte nicht erreicht, konnten wir es erst in dieser Ausgabe besprechen. **(mash)**



Die Hatz durch das Sonnensystem führt natürlich auch ins Bermudadreieck, wo sich merkwürdige Dinge tun. (3Dfx)

Martin Schnelle ★★★★

Nach der Installation stieg die Vorfreude: Ein Intro im viel zu selten benutzten Zeichentrickstil, ein spannendes Szenario, eine unverbrauchte Grundidee. Doch schon nach kurzem Spielen fallen mehrere Mankos ins Auge. Die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung ist da gar nicht schwerwiegend, weil man nach kurzer Zeit den Dreh raus hat. Aber selbst mit einer 3Dfx-Karte wirkt die Grafik altbacken, das Gelände ist farbarm gestaltet, Polygonfehler machen die Sache auch nicht schöner. Die Geschichte selbst erfüllt nicht die hochgesteckten Erwartungen, denn die Filmschnipsel halten sich arg in Grenzen – hier wäre mehr tatsächlich mehr gewesen. Die meisten Informationen erhalten Sie zudem unspektakulär aus Textanzeigen im Spiel. Die abwechslungsreichen Missionsverläufe retten das Programm vor der absoluten Mittelmäßigkeit.

- \+ Originelle Grundidee
- \+ Schöne Zwischensequenzen
- − Altertümliche Spielgrafik
- − Wenig Dauermotivation

Flying Saucer

Hersteller:	Software 2000/Postlinear Ent.
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	ca. 80 Mark

3D-Karten: 3Dfx

Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

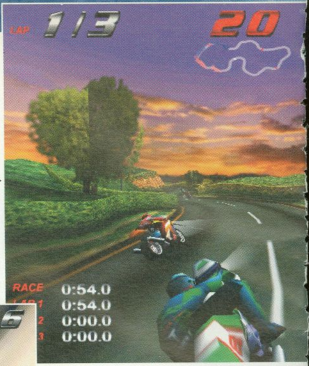
Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	—

Spielspaß: 65

Rennspiel für Fortgeschrittene

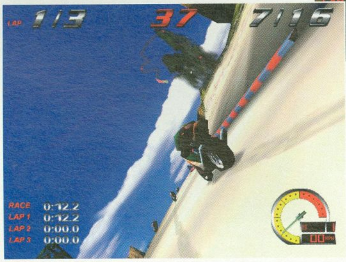
Redline Racer

Motorisierte Action fühlt sich auch auf zwei Rädern ganz wohl. Die rasante Biker-Sause »Redline Racer« vertraut ganz auf die Kraft von 3D-Beschleunigerkarten.



Hinein ins ▶ Abendrot: Auch abgebrühten Rennfahrern entfährt da schon mal ein melancholischer Seufzer.

Mit einem Automobil auf Landstraßen den wilden Stier spielen, das ist die eine Sache. Da wird man von einem Haufen Blech gegen die Unbilden der Witterung geschützt. Mit einem Motorrad aber sieht's schon ganz anders aus. Zunehmender Verkehr und typisch deutsches Mistwetter verleiden hier oft den Spaß am schnellen Fahren. Doch dem Programmierteam Criterion sei dank: Alle verhinderten Zweiradraser dürfen nun ohne jedes persönliche Risiko im Geschwindigkeitsrausch aufgehen.



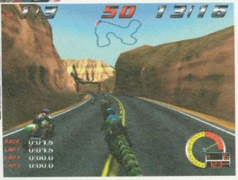
Die Ich-Perspektive geizt nicht mit radikalen Schräglagen. Schade, daß kein Lenker als Bezugspunkt zu sehen ist.

»Redline Racer« ist ein Actionrenner im Spielhallenstil. Am Motor sollen andere schrauben und Qualifikationen sind ebenfalls verpönt. Geben Sie einfach Ihren Namen ein, und wählen Sie ein Ihnen genehmes Team. Acht Stück stehen zur Auswahl, jedes besitzt einen männlichen und einen weiblichen Vertreter, so daß insgesamt 16 Fahrer die Strecken bevölkern. Als nächstes können Sie dann auf jeder Piste im Kampf gegen die Uhr oder direkt gegen die anderen Teams antreten.

Die Streckenpalette ist zu Beginn eher karg: Nur drei der insgesamt zehn Fantasiekurse stehen zur Wahl. Den Zugang zu weiteren Pisten verdienen Sie sich, indem Sie im mittleren Schwierigkeitsgrad mindestens Platz 3 erreichen. Auch an Motorrädern stehen anfangs nur drei von acht Modellen zur Verfügung: Die auf Höchstgeschwindigkeit getrimmte »Tiger Shark«, die sehr handliche »Fire Star X35« und die Kompromißlösung »Avanti«. Doch wirken diese Modelle angesichts der später erreichbaren Turbogranaten wie Ausschußware aus den Restbeständen der nordkoreanischen Volksarmee. In drei verschiedenen Ansichten von hinten plus der Ego-Perspektive direkt vom Sitz des Gefährts aus erblicken Sie das Geschehen. Da Redline Racer nur mit einer 3D-Beschleunigerkarte läuft, verwundert das hohe Tempo wenig. Beim Kontakt mit einem Gegner kommt es ebenso zu unfreiwilligem Absitzen wie beim Andotzen an massive Streckenrand-Elemente. Ein Crash führt zwar nicht zur Disqualifikation, kostet aber reichlich Zeit, die eh knapp bemessen ist.

Das 15 Gegner starke Feld muß von hinten aufgerollt werden. Zunächst sind zwei Schwierigkeitsgrade verfügbar. »Easy« ist





Mein Freund, der Dino. Daß aber selbst dieses Spezialfahrzeug eine Gangschaltung besitzt, überrascht.

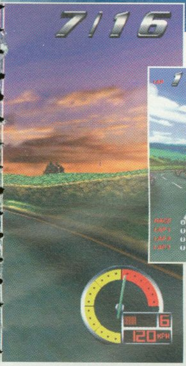
Udo Hoffmann ★★★★

Es sausen die Hügel, es brausen die Motoren: Redline Racer ist eindeutig ein schnittiges, reinrassiges Actionspiel geworden. Aus der Ich-Perspektive fahren Sie dermaßen flott durch die Gegend, daß Herzschwache diese Erfahrung lieber meiden sollten. Abwechslungsreiche Pisten und tatsächlich anderes Fahrverhalten der einzelnen Bikes sind ebenfalls Pluspunkte. Und daß ich die Bremse benutzen muß, um vor schwierigen Streckenabschnitten nicht aus der Bahn zu fliegen, ist für mich immer ein gutes Zeichen. Nichts hasse ich mehr, als wenn die komplette Strecke mit Vollgas durchfahren werden kann. Von daher: Lob.

Jedoch: Neben Zeitfahren und dem eigentlichen Rennen gibt es keinerlei besondere Modi wie zum Beispiel das Fahren um Meisterschaftspunkte. Auch Arcaderennen können hierdurch doch in ihrer Langzeitmotivation deutlich aufgewertet werden. Das Fahrgefühl ist außerdem nicht immer optimal. In kurvenreichen Strecken schwankt das Motorrad insbesondere bei Nutzung der Tastatursteuerung wie ein angetrunkener Seemann. Ungeschlagener Arcadekönig ist für mich immer noch Ultimate Race Pro. Und die Simulationsfans unter den Motorradfahrern warten sowieso noch auf Ascarons Grand Prix 500cc.

- **+ Schöne Grafik**
- **+ Fordernde Computergegner**
- **+ Abwechslungsreiche Strecken**
- **− Langspielpotential fragwürdig**
- **− Fahrverhalten nicht brillant**

Spiele-Test





▲ Nach einem Sturz lernt dieser Bursche die grüne Heide noch etwas näher kennen.



Lichter der Großstadt: die letzte und geheimste Rennstrecke von Redline Racer. Sie wollen sich überraschen lassen? Dann nicht nach links schauen.

wirklich sehr leicht, »medium« jedoch verlangt bereits ein gewisses Händchen. Da die Rennen stets nur über drei Runden gehen und die Spitzenfahrer gehörig am Gashebel drehen, kann bereits ein einziger Fahrfehler den Sieg kosten. Die auf den Rundkursen verteilten Checkpoints geben nicht nur Zeitgutschriften, sondern zusätzlich zwei Einheiten Turbomunition. Diese Zusatzpower muß im Kampf gegen die besten Gegner behutsam und geschickt eingesetzt werden.

Bei der Steuerung haben Sie mit der Tastatur schlechte Karten: Es ist nicht möglich, einen gewissen Neigungswinkel beizubehalten. Entweder steuern Sie voll nach rechts oder gar nicht. Schwere Kurven müssen daher mit einer Art Stottertechnik durchfahren werden: ein bißchen rechts – geradeaus – wieder rechts – geradeaus. Spätestens auf Tudor Hill kostet dieses Verfahren den letzten Nerv. Mit einem Analog-Joystick steuert sich Redline Racer weitaus besser. Optimal ist die Kontrolle witzigerweise mit einem Motorrad-ungemäßen PC-Lenkrad. **(uh)**

Redline Racer

Hersteller:	Criterion Studios/UBI-Soft
Testversion:	Beta vom Februar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx

Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte

Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

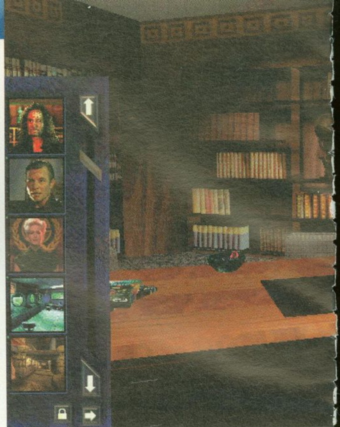
PC PLAYER Wertung

Grafik:	**80**	**Sound:**	**60**
Einstieg:	**70**	**Komplexität:**	**60**
Steuerung:	**70**	**Multi-Player:**	**70**

Spielspaß: 74

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Tex Murphy: Overseer



Zwischenstopp in Tex' Büro: links im Bild eine Liste der zu besuchenden Orte, rechts das Inventar.

New San Francisco, 2037. Ein Wissenschaftler springt von der Golden Gate Bridge in den Tod. Suizid oder kaltblütige Mordtat? Das und noch viel mehr müssen Sie in »Tex Murphy: Overseer« herausfinden.

Der unbarmherzige Summton den Vidphons reißt mich brutal aus dem Schlaf. Oder war es der seltsame Alptraum, der mich nicht zum ersten Mal heimsucht? Egal, schnell aufstehen, denn schließlich steht für heute abend eine Verabredung mit Chelsee in meinem gähnend leeren Terminkalender. Kann endlich mal jemand das blöde Vidphon einschalten? Ich taste nach dem Schalter und rolle vor Schreck neben das Bett: Chelsee grinst furchtbar munter vom Flachbildschirm herab. Nach kurzer Gegenwehr stehe ich auf und erfahre, daß ich noch eine Stunde länger zur Vorbereitung habe. Ich schaffe es sogar etwas schneller, und so haben wir bei Chelsee noch ein paar Minuten Zeit, bevor der reservierte Tisch in ihrem Lieblingsrestaurant auf uns wartet. den reservierten. Irgendwie kommt mir die Geschichte in den Sinn, an der ich, ganz neu im Geschäft, vor sechs Jahren gearbeitet habe. Und das war so ...

Mit diesen Szenen beginnt »Tex Murphy: Overseer«, der fünfte Teil der inzwischen neun Jahre alten Adventure-Reihe von Access. Doch erst seit »Under a killing Moon« (1994) und »The Pandora Directive« (1996) setzen mehr oder weniger bekannte Schauspieler in schmucken Videos die Erlebnisse des Möchtegern-Bogart Tex Murphy in Szene. Ideenlieferant und Produzent Chris Jones mimt auch diesmal wieder den Hauptdarsteller und konnte obendrein Schauspieler Michael York als prominenten Mitstreiter gewinnen.



Tex will es wissen: Welches Spiel treibt J. Saint Gideon, entmachteter Ex-Chef von Gideon Enterprises?

Zu Beginn wird Tex von der betörenden Sylvia Linsky angeheuert. Er soll beweisen, daß sich ihr Vater Carl nicht selbst von der Golden-Gate-Brücke stürzte, sondern kaltblütig ermordet wurde. Bei ersten Nachforschungen findet Tex heraus, daß Carl an einem geheimen Forschungsprojekt gearbeitet hat. Obendrein sind in der letzten Zeit noch einige andere renommierte Wissenschaftler entweder spurlos verschwunden oder unter mysteriösen Umständen ums Leben gekommen. Das kann doch kein Zufall sein! Wie sich herausstellt, haben alle am gleichen Projekt gearbeitet, kannten sich aber untereinander nicht. Immer wieder ist die Rede von einem seltsamen Overlord, und auch Gideon Enterprises, der weltgrößte Konzern für Überwachungstechnik scheint irgendwie in die Sache verwickelt zu sein. Weiß dessen

Tex Murphy auf DVD

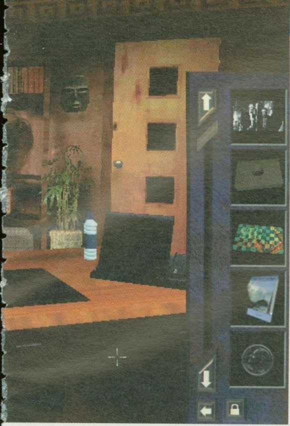
Als einer der ersten Spielehersteller legt Access zusätzlich zu den fünf Overseer-CD-ROMs noch eine DVD mit in die Schachtel. Die »Digital Versatile/Video Disc« läuft nur auf einem Pentium-II-System mit AGP-Grafikkarte. Stolze Besitzer eines solchen Systems werden nicht nur von lästigem CD-Wechseln verschont: Die Grafik erstrahlt in neuem Glanz. Die 3D-Ansichten bekommen feine Texturen verpaßt, die durch ihre Größe nur über den AGP-Bus verarbeitet werden können. Das Texturen-RAM herkömmlicher 3D-Karten ist dafür zu klein. Alle Videos präsentieren sich in MPEG2-Qualität, doch aufgepaßt: Wollen Sie die amerikanische Originalversion auf einem deutschen DVD-Laufwerk spielen, macht Ihnen höchstwahrscheinlich dessen Länderkodierung einen Strich durch die Rechnung. Der Monitor bleibt dunkel, wenn Filmschnipsel abgespielt werden sollen. Sie können dann entweder Ihr Laufwerk von einem Fachmann für rund 500 Mark umbauen lassen, oder Sie bauen in Ihren PC zwei DVD-Geräte ein, um beide Kodierungen abzudecken. Alternativ heißt es hoffen, daß der deutsche Vertrieb eine ebenfalls deutsche DVD produziert.



Die doppelte Chelsee: In der qualitativ besseren DVD-Version ...



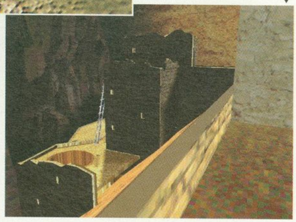
... und in der pixeligen CD-ROM-Fassung.



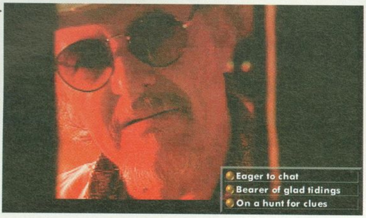


◀Auf einem High-End-P /II mit AGP-Grafikkarte gibt es in der DVD-Version schicke Texturen ...

... alle anderen Rechner machen ein pixeliges Bild. ▼



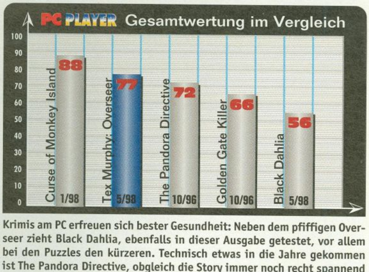
Small talk ist alles: ▶ Tex muß das Vertrauen dieses abgehalfterten Detektiv-Kollegen gewinnen.



ehemaliger Präsident J. Saint Gideon (Michael York) mehr, als er zugeben will? Und welche Rolle spielt die »Law and Order«-Partei, die mit harter Hand gegen Mutanten und Heimatlose vorgehen will? Was als harmlose Ermittlung begann, entwickelt sich schon bald zu einer Verschwörung gewaltigen Ausmaßes. Es liegt an Tex, Licht in die dunklen Machenschaften zu bringen. Schon auf den ersten Blick fällt die bildschirmfüllende 3D-Grafik auf, durch die Sie den Schnüffler in der Ich-Perspektive leiten. Anders als bei etlichen Renderabenteuern können Sie sich frei durch die Schauplätze bewegen. Dazu läßt Tex auch zu den meisten Gegenständen, die er sieht, einen Spruch vom Stapel – Sie müssen nicht genervt nach nur einem einzigen Objekt pro Raum suchen.

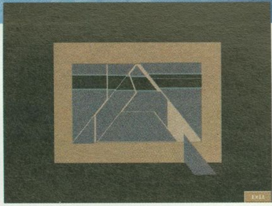
Auch die Steuerung wurde im Vergleich zu den früheren Abenteuern vereinfacht: Ein Klick mit der linken Maustaste auf den gewünschten Gegenstand, und alsbald ändert sich der Zeiger in mögliche Aktionssymbole wie »Untersuchen« oder »Benutzen«. Über eine Steuerleiste mit ein paar Richtungsknöpfen schicken Sie den guten Tex quer durch die Landschaft, doch schneller und komfortabler lotsen Sie ihn, wie in einem 3D-Shooter, mit der Tastatur. Immer wieder kommt es zu Gesprächen mit einer anderen Person. Hier bekommen Sie nicht fertig ausformulierte Antworten zur Auswahl, sondern wählen Sie diejenige von drei Verhaltensweisen, die Ihrer Meinung nach am besten in die Situation paßt. So sollten Sie einen wichtigen Informanten nicht total in die Enge treiben, während Sie einen Mit-Detektiv am besten auf die kollegiale Art ansprechen. Eine zu laxe Antwort kann auch mal in die Hose gehen und Held Tex ins Jenseits befördern – zum Glück darf komfortabel gespeichert werden, bis die Festplatte platzt. Nach dem Vorgeplänkel zückt Tex das Notizbuch: Nun können Sie Ihr Gegenüber nach allen Regeln der Kunst ausfragen und erhalten so wichtige Hinweise oder sogar Indizien, die Sie neue Orte ansteuern lassen. Auf kleineren Rechnern lassen sich die Videos als schnellere, weil streifige Interlaced-Filme anzeigen. Untertitel gibt es auf Wunsch.

Das Inventar und eine Leiste der Orte, die Sie besuchen können, blenden sich ein, wenn Sie mit dem Zeiger den rechten oder lin-

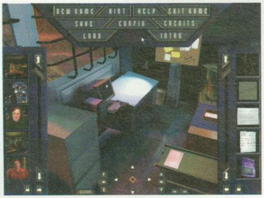


Krimis am PC erfreuen sich bester Gesundheit: Neben dem pfiffigen Overseer zieht Black Dahlia, ebenfalls in dieser Ausgabe getestet, vor allem bei den Puzzles den kürzeren. Technisch etwas in die Jahre gekommen ist The Pandora Directive, obgleich die Story immer noch recht spannend ist. Der leicht behäbige Golden Gate Killer läßt den Spieler an einer zu langen Leine, der rote Faden zerfasert ab dem zweiten Drittel. Das Parade-Adventure Curse of Monkey Island ist zwar kein richtiger Krimi, doch auf klassische Weise müssen Sie dort ein paar räuberische Piraten dingfest machen und die entführte Freundin befreien.





Zwei der 23 Mini-Knobeleien: Die drei Scheiben öffnen einen Tresor, die Codekarte ist wieder so gut wie neu.

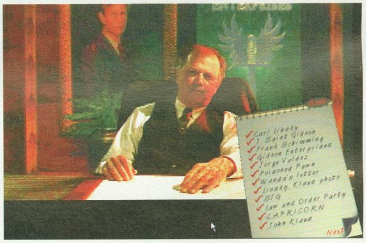


Carl Linskys geheimes Labor in voller Menü-Pracht: Links geht's zu anderen Orten, rechts ist das Inventar, unten die Steuersymbole und oben lauert das Hauptmenü.

ken Bildrand berühren. Auf Wunsch bleiben schmalere Varianten der beiden dauerhaft im Bild. Zwischen zwei verschiedenen Orten wechseln Sie mit einem Mausklick – dabei müssen Sie sich nicht erst zur Tür begeben, sondern können an jeder beliebigen Stelle hinüberwechseln. Am unteren Rand erscheint die schon erwähnte Steuerleiste und von oben scrollt bei Bedarf eine Menüleiste herunter, über die Sie die üblichen Lade-, Speicher- und Konfigurationsuntermenüs erreichen.

Overseer bietet klassische Rätselkost, garniert mit ein paar kleinen Puzzeleien. So erfahren Sie beispielsweise, daß Carl Linsky für ominöse Nachforschungen schon früher einen Privatdetektiv engagiert hat. Haben Sie dessen Vertrauen gewonnen, überreicht er Ihnen eines Tages eine kleine Schachfigur, in der sich der Teil einer Codekarte verbirgt. Mit deren Hilfe aktivieren Sie den Computer des toten Linsky – aber nur, wenn Sie vorher ein entsprechendes Lesegerät aus einem verschlossenen Safe entwendet und die übrigen Teile der Karte aus ihrem Versteck in einem Erste-Hilfe-Kasten befreit haben. Erwähnten wir das Paßwort, ohne das Sie selbst mit Karte nicht an den Rechner herankommen? Neben dem Zusammensetzen der Codekarte müssen Sie unter anderem Dominosteine sortieren, ein altes Rätsel der Anasazi lösen oder mit Hilfe von drei Weltzeituhren einen Tresor öffnen. Diese Knobeleinlagen halten sich jedoch im Rahmen und können im Entertainment-Modus, der leichteren der beiden Spielarten, problemlos übergangen werden. Zwar bekommen Sie dann ein paar Punkte vom Score abgezogen, aber anders als bei The Pandora Directive entstehen Ihnen daraus keine spielerischen Nachteile.

Intels RSX-Soundengine (Realistic Sound Experience) sorgt für einen atmosphärischen 3D-Sound, Besitzer von MIDI-Karten werden sogar mit eigenen Musikstücken verwöhnt. Leider merkt man der Grafik besonders bei Außenschauplätzen an, daß sie nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit ist. Wo andere Spiele 3D-beschleunigte Texturen einblenden, pixelt die Overseer-Umgebung heftig auf. Dafür sind Schnitte und Kameraführung der Videos professionell, selbst Autor, Projektleiter und Access-Vizepräsident Chris Jones als Tex Murphy scheint heimlich Schauspielunterricht genommen zu haben. Mit von der Partie ist außerdem eine spezielle DVD-Version, über die Sie im separaten Kasten mehr erfahren. (ra)



Zur Sache, Mr. Schimming: Tex nimmt den zwielichtigen neuen Chef von Gideon Enterprises ins Kreuzverhör.

Roland Austinat ★★★★

Overseer ist wie ein fesselnder Thriller: Man will unbedingt wissen, wie die Story weitergeht. Immer neue Wendungen und Personen erzeugen mächtig Spannung, die sogar die gelegentlich pixelige Umgebungsgrafik vergessen läßt. Schrille Typen wie Dolores Lightbody, düstere Mutanten und ein kaltblütiger Killer passen perfekt ins morbide Szenario. Selbst die kleinen Puzzle-Elemente funktionieren: Wurde bei Spielen wie »The 7th Guest« die Story nur lose zwischen abartig schwere Knobelaufgaben gekleistert, haben die Rätsel bei Overseer genau den richtigen Schwierigkeitsgrad.

Für den mit Sicherheit geplanten nächsten Teil wünsche ich mir aber eine schönere 3D-Engine für nicht-Pentium-II-Rechner. Im Test ruckelte die Grafik selbst auf einem P/200 mit 48 MByte RAM – und das, obwohl bei Schauplätzen wie den Anasazi-Ruinen auf dem Bildschirm gar nicht sooo viel los ist. Fans eines guten Adventures und Krimifreunde dürfen aber gleichermaßen zugreifen: Die Abenteuer von Tex Murphy machen Spaß.

- ➕ Packende Geschichte
- ➕ Videos kein reiner Selbstzweck
- ➕ Eingebaute Hint-Funktion
- ➕ Zwei Schwierigkeitsgrade
- ➖ 3D-Grafik angestaubt

Tex Murphy: Overseer

Hersteller:	Access Software
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	—

Spielspaß: 77

GOLD PLAYER

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Anno 1602

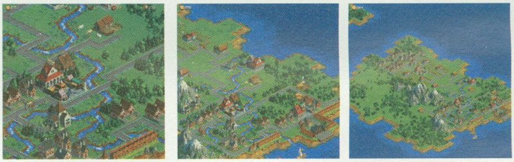


Erschaffung einer neuen Welt

Programmierer aus dem deutschsprachigen Raum laufen gerne dann zur Höchstform auf, wenn eine saftige Wirtschaftssimulation ansteht. »Anno 1602« mixt ökonomische Tugenden mit Aufbau-Strategie und Echtzeit-Charme.



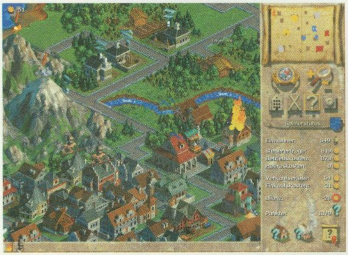
Die Karte läßt sich in 90-Grad-Schritten drehen und in drei Zoomstufen anzeigen.



Eine hübsche Insel in der nahen, der mittleren und der weiten Zoomstufe.

Komplexer als jede Wirtschaftssimulation ist das Treiben hinter den Kulissen der Software-Industrie. Die deutsche Firma Sunflowers ist inzwischen mit 40 Prozent an der österreichischen Entwicklungsschmiede Max Design beteiligt. Letztere hat bereits mit zahlenlastigen Werken wie »Oldtimer« oder »1869« ihr Faible für historisch angehauchte Handeleien bewiesen. Bei der im Mittelalter angesiedelten Wirtschaftssimulation »Anno 1602« ist zwar ebenfalls viel von der Vermehrung der Währung die Rede, dazu gesellen sich jedoch eine opulente Präsentation und Echtzeit-Spritzigkeit.

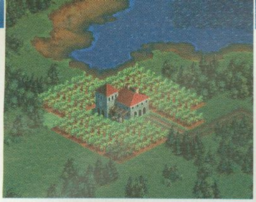
Einsteiger sollten sich zunächst mal mit dem mehrstufigen Tutorial anfreunden, welches auf mustergültige Weise in die komplexe Materie einführt: In einem mittelalterlichen Ambiente besiedeln Sie isometrisch dargestellte Inselwelten. Zunächst treiben Sie Handel mit den bis zu drei Computergegnern, nur um allzu lästige Konkurrenten später zu überfallen und deren Siedlungen einzunehmen. Dieses Verfahren kommt zumindest beim Endlosspiel stets zur Anwendung. Hier wird bei jedem Spielstart eine neue Karte mit rund einem Dutzend verschieden großer Inseln generiert. Letztere entstammen einem Pool von insgesamt 300 vorgefertigten Fleckchen Erde. Etwas anders schaut es bei der mit etwa einem Dutzend Missionen ausgerüsteten Kampagne aus. Hier erfüllen Sie in jedem Szenario eine spezielle Aufgabe: Einmal wird eine feindliche Festung erobert, dann soll ein verbündeter Computerspieler aufgepäppelt oder das Inselreich von einer Piratenplage befreit werden. Zu Beginn vieler Szenarien erhalten Sie eine fertig ausgebaute Basis, so daß Sie sich völlig auf das anstehende Missionsziel konzentrieren können.



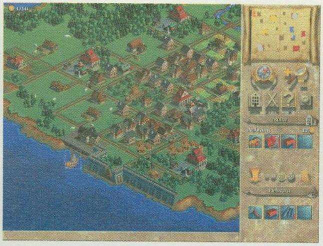
Sensenmänner und Feuersbrünste überziehen das Land mit Elend.

Eine Siedlung entsteht

Im Endlosspiel dagegen besitzen Sie zu Beginn nichts anderes als ein Frachtschiff sowie einige Rohstoffe. Per Mausklick durchpflügen Sie mit dem Windjammer das Meer und untersuchen die Inseln nach Rohstoffen. Auf jedem Eiland lassen sich neben den Grundnahrungsmitteln drei spezielle Rohstoffe wie etwa Wein oder Gewürze anbauen, so mancher Berg enthält zudem eine Extraportion an Erzen und Geschmeiden. Nachdem Sie eine geeignete Insel herausgepickt haben, wird am Ufer ein Kontor errich-



▲ Das Einzugsgebiet des aktiven Weingutes ist hell erleuchtet.



▲ Der Warenverkauf an andere Siedlungen erfolgt über praktikable Icons.



Ein Angriff eines Freibeuters wird durch die Flotte abgewehrt.

tet. In dessen Einflußgebiet erstellen Sie nach und nach Gebäude wie Wohnsiedlungen, ein Forsthaus oder eine Stahlschmiede und verbinden diese mit einem Wegenetz. Der Nahrungsmittelversorgung dienen Getreidefarmen, Rinderherden sowie Fischerhütten. Zur Fabrikation von Luxusgütern muß oftmals ein ganzer Verbund von Bauten hochgezogen werden: Um etwa an den gewünschten Rum zu kommen, müssen Sie ein Zuckerrohrfeld nebst Plantage errichten und auch noch eine Schnapsbrennerei betreiben.

Das wirtschaftliche Geflecht

Ebenso wie das Kontor haben die allermeisten Gebäude einen begrenzten Einflußkreis. Daher müssen Bauten die zusammen eine Produktionseinheit bilden auch möglichst eng beieinander liegen. Dem Marktplatz fällt gleich aus zweierlei Gründen eine Schlüsselrolle zu: Erstens erweitert er den Radius Ihrer Siedlung, zum zweiten verfügt jeder Marktplatz über zwei Transportwägen. Die verfrachten sämtliche produzierten Waren automatisch in Ihr Kontor. Die Siedlung kommt mit erstaunlich wenigen Gebäuden aus, denn ein Wohnblock beherbergt durchaus 100 Leute und verändert auch sein Aussehen mit zunehmender Bevölkerungszahl. Über Wohnraummangel beschweren sich die Siedler selten, dafür brüllen Sie mit zunehmender Zahl immer lauter nach Luxusbauten wie Badehäusern, Kathedralen, Hospitälern oder gar einem Galgen. Zudem bedienen sie sich schamlos an Ihren Rohstoffen, um die Wohnhäuser in Schuß zu halten und auszubauen. Die verwöhnte Bande bei Laune zu halten hat aber auch sein Gutes, denn dadurch verwandeln sich die Untertanen von bettelarmen Pionieren bis hin zu wohlhabenden Patriziern. Ein kleiner Dreh an der Steuerschraube holt dann so manche investierte Mark doppelt wieder zurück.



Die feindliche Basis wird soeben von Bodentruppen im Sturm genommen.

Der Außenhandel

Solange Sie nur über eine Siedlung verfügen, ist an eine autarke Rohstoffversorgung im Normalfall gar nicht zu denken. Daher

ERSTE HILFE

Wichtig ist zunächst die Wahl der richtigen Insel: Sie sollte zumindest von mittlerer Größe sein, über einen Berg verfügen und entweder für Tabakanbau oder für Alkoholproduktion geeignet sein. Bauen Sie zu Anfang nicht mehr als höchstens acht Wohngebäude, die möglichst dicht beisammen stehen sollten. Das zahlt sich später aus, wenn Sie etwa nur eine Kirche benötigen, um die gesamte Gemeinde zu missionieren.

Die größten Probleme bei Anno 1602 bereiten weniger die zumeist eher friedliebenden Gegner, als vielmehr die eigenen Bürger mit ihrem maßlosen Anspruchsdenken. Wer deren Forderungen allzu schnell erfüllt, den holt auch bald der Pleitegeier. Daher sollten Sie den Aufbau nicht allzu schnell vorantreiben und überzogene Forderungen der Mitbürger auch mal ein Weilchen ignorieren.

Die Steuerzufluß ist eine ganze Weile kaum mehr als ein dünnes Rinnsal. Um daher nicht vorzeitig finanziell baden zu gehen, sollten Sie zwei bis drei Produkte in Massen produzieren und an freie Händler verhökern. Ideal sind hier Werkzeuge, denn die bringen eine Stange Geld und finden leicht Abnehmer. Aber auch Holz, Eisen, Alkohol und Tabak ist leicht an den Mann zu bringen.

Heinrich Lenhardt ★★★★

Weidende Hirsche, fällende Holzhackerbuam, rauchende Schornsteine: Mit putzigen Animationen verbreitet die virtuelle Vollbeschäftigung von Anno 1602 eine ähnliche Rührigkeit wie Siedler II oder Age of Empires. Nicht nur da hat man sich spielerisch was abgeguckt, Civilization- und SimCity-Gene wären im Rahmen einer Vaterschaftsklage ebenfalls nachweisbar. Der militärische Aspekt tritt zugunsten des Ressourcen-Managements etwas in den Hintergrund, was entsprechend geneigte Spieler sicher zu schätzen wissen.

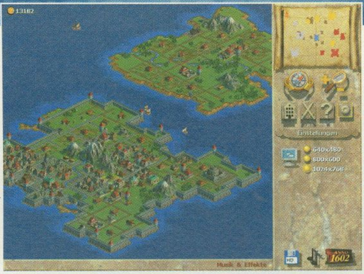
Hat man die wesentlichen Produktionskreisläufe einmal hingekriegt, läßt die Faszination zwar etwas nach. Computerrivalen, Handelsbeziehungen und ein wenig Eroberungszoff sorgen aber dafür, daß der idyllische Aufbau nicht zum schnarchigen Selbstzweck ausartet. Anno 1602 ist ein gut abgehangenes »sich-zurücklehnen-und-wohlfühlen«-Spiel; nicht gerade strotzend vor neuen Ideen, aber sehr gefällig inszeniert.

+ Aufbauspiel mit ausgefeilter Mittelalter-Ökonomie

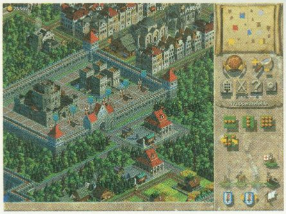
+ Liebevolle Animationen und Soundeffekte

− Kein Hort neuer Ideen

GOLD PLAYER



Die Auflösung in 1024 mal 768 Bildpunkten bietet den größten Kartenausschnitt.

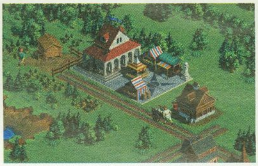


Via Befehlsleiste werden die Truppen in Formationen angeordnet.

sind Sie dringend auf fliegende Händler angewiesen. Per Menüsteuerung bestellen Sie jeweils drei Waren, nach einiger Zeit rollt dann die Fracht hoffentlich per Schiff ein. Die freien Händler kaufen auch manchmal Waren auf – vorausgesetzt, Sie haben Ihre überschüssigen Güter auch mit einem fairen Preis bedacht. Knapp zwei Dutzend Produkte vom Holz bis hin zum Schmuck werden so in klingende Münze umgewandelt. Sie können aber auch – einen Handelsvertrag oder freundschafts-fördernde Tributzahlungen vorausgesetzt – ihre Schiffe mit Gütern beladen und die Basen der Mitspieler abklappern. Manchmal siedelt auch ein Eingeborenenstamm oder ein Konkurrent auf Ihrer Insel. Wenn Sie Ihr Wegenetz mit dem der fremden Städte verbinden, dann läuft der Güterverkehr auch über dem Landweg ab.

Handelskriege

Der Waffenproduktion kommt erst im späteren Spielverlauf Bedeutung zu, denn das kriegerische Element spielt hier gegenüber dem wirtschaftlichen Aufbau ganz klar die zweite Geige. In den Rüstungsschmieden geben Sie beliebig viele der in vier Sorten vorrätigen Truppengattungen (Kavallerie, Musketiere, Artillerie ...) in Auftrag, sollten sich dann aber mit einem Überfall beeilen. Der Unterhalt einer großen Armee verschlingt nämlich ebenso wie die Errichtung von Burgen, Mauern und Wachtürmen Unsummen an Geldmitteln und Rohstoffen. Zwecks Invasion verfrachten Sie die Truppe auf Ihre Schiffe und landen an der gewünschten Insel.



Transportwägen verfrachten die Güter von den Produktionsstätten zu den Marktplätzen und Kontors.

Ganz wie bei den üblichen Echtzeit-Strategiespielen ziehen Sie einen Rahmen um beliebig viele Einheiten, verpassen ihnen eine Formation und hetzen sie in Echtzeit gegen den Feind. Nach der Vernichtung der gegnerischen Marktplätze und Kontore besitzen Sie eine Siedlung mehr, die es dann in gleicher Weise zu bewirtschaften gilt.

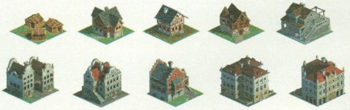
Und damit die Sache auf Dauer nicht zu einfach oder gar langweilig wird, sorgen Zwischenereignisse wie Vulkanausbrüche, Feuersbrünste oder eine Pestseuche für Aufregung und rote Zahlen. Fast schon die schlimmste Seuche stellt die Piratengefahr da. Die (bestechlichen) Freibeuter vergreifen sich nur allzu gerne an einsamen Handelskähnen oder schwach verteidigten Siedlungen. **(md)**

Manfred Duy ★★★★★

Stundenlang könnte ich mich gemütlich zurücklehnen, um dem putzig animierten Treiben meines emsigen Völkchens tatenlos beizuwohnen. Aber im Gegensatz zu ähnlichen Aufbausimulationen bleibt hier kaum Zeit für solcherlei Müßiggang, denn ständig halten die wirtschaftlichen Engpässe mich und damit meine Handelsflotte auf Trab. Ständig wollen die Siedlungen erweitert und die schlimmsten Nörgeleien meiner Bevölkerung abgestellt werden. Das könnte trotz der prachtvollen Präsentation auf Dauer etwas eintönig werden, aber zum Glück gibt es ja die Kampagne. Dort sorgen die fest definierten Spielziele mit ihren originellen Aufgabenstellungen für eine Extraportion Motivation.

Nur die gänzlich unoriginellen Echtzeit-Gefechte, der fehlende Editor und die etwas süßliche Musik trübten das ansonsten tadellose Erscheinungsbild. Davon aber mal abgesehen gehört Anno 1602 für mich zu den besten Spielen, die im deutschsprachigen Raum je entwickelt wurden.

- **+ Vorbildliches Tutorial**
- **+ Ausgewogenes Wirtschaftssystem**
- **+ Originelle Szenarien**
- **– Unoriginelle Echtzeit-Kämpfe**



Einige Bürgerhäuser in verschiedenen Ausbaustufen.

Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt

Hersteller:	Sunflowers/Max Design
Testversion:	Beta vom März '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Modem)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 82

Spiele-Test

① ☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.3.98 ** = noch nicht verfügbar am 12.3.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats April:

Starcraft 79,95
Special Edition
(solange Vorrat reicht)

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Titel	Preis
Anno 1602	69,95
Age of Empire	79,95
Age of Empire + Data	99,95
Blade Runner	77,95
Dark Reign Softprice*	34,95
F1 Racing	69,95
Hexen 2 Softprice*	27,95
Jedi Knights	74,95
Perry Rhodan - Operation..	69,95
Red Baron 2	62,95

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
3D Lemmings	27,95
3 Skulls of the Toltecs	29,95
7th Guest & 11th Hour	24,95
1942 Pacific Air War	24,95
1944 Across the Rhine	24,95
Aces of the Deep	19,95
AH 64 Longbow Classic	29,95
Airlines	19,95
Albion Classic	19,95 P
Anstoss1&World Cup Ed.	22,95
ATF Classic	29,95
Battle Isle 2 + Data	22,95
Battle Isle 3	19,95
Betrayal at Krondor	19,95
Biing	29,95
Bleifuss 1	22,95
Bundesliga Man. Hatt	29,95
Bundesliga Man. Pro	19,95
Capitalism Classic	24,95
Chasm	24,95 N
Chewy	29,95
Christoph Kolumbus	19,95
Civil War General	19,95 N
Conquest of New World	24,95
Creature Shock	12,95
Crusade	19,95
Cyberstorm	9,95
Darklight Classic	29,95 N
Pro Pinball: The Web	19,95
Project Paradise	17,95
Puzzle Bobble Classic*	19,95 N
Pyst	14,95
Rallye Racing 97 Classic	29,95
Rail Road Tycoon Deluxe	24,95
Realms of Haunting	29,95
Rebel Assault 2	29,95
Red Baron 1 Classic	19,95
Riddle of Master Lu	19,95
Road Rash Classic	29,95
Sean Dundee	24,95 P
Sensible Golf	12,95 N
Shanghai Great Mom.	24,95
Silent Thunder	19,95 N
Sim City Classic	29,95
Sim Isle Classic	29,95
Sim Tower Classic	29,95
Simon 1+2	19,95
Space Marines	19,95
S.P.Q.R. Classic*	19,95 N
Stadt der verl.Kinder	24,95
Star Warped	24,95 N
Star Wars Collection	19,95
Steel Panthers	24,95
Steel Panthers 2	24,95
Stonekeep	24,95
Street Racer	24,95 N
Sub Culture	29,95
Subwar 2050	12,95 N
Super EF 2000	29,95
Talisman	19,95
Syndicate Wars Classic	29,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Titel	Preis
Dark Universe	19,95 N
Dark Reign*	27,95 N
Das Amt	19,95
Das schwarze Auge1+2je	9,95
Der Planer Total 1+2	24,95
Der Reeder	19,95
Descent 2	24,95
Destruction Derby	24,95
Destruction Derby 2	24,95
Die Fugger 2	19,95
Die Siedler 1 Classic	22,95
Die total verrückte Rallye	22,95
Discworld	24,95
Discworld 2	27,95
Down in the Dumps	19,95
Dune	12,95
Earthworm Jim 2+1	19,95
Eishockey Manager	19,95
Elisabeth 1 Classic	29,95
F 14 Fleet Defender	12,95 N
F 16 Fighting Falcon	27,95
F-22 Classic	29,95
Fallen Haven	24,95
Fantasy General	27,95
Fatal Racing	22,95
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
FIFA Soccer Manager	29,95
Fields of Glory	12,95 N
Flight of the Amazon Q	19,95
FX Fighter Turbo	9,95
Gene Machine	9,95
Goal	12,95
Golden Gate Killer	19,95
Hand of Fate	12,95 N
Harpoon Classic 97	24,95
Hattrick Classic	29,95 N
Teamchef	19,95
The Dig	29,95
Thunderhawk 2	19,95
Tie Fighter	29,95
The Ultimate Mix	19,95 N
Tilt	19,95
Time Commando Classic	29,95
Toonstruck	19,95
Top Gun	24,95
Transport Tyc+World Ed.	24,95
Trash It!	29,95 P
Tunnel B1	19,95
UEFA 96/97	19,95
Ultima 8 Classic	29,95
US Navy Fighters 97 Cl.	29,95
Vermeer	29,95
Vollgas	22,95
War in the Gulf	9,95 N
Warcraft	24,95
Warcraft 2	29,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warhammer	27,95
Wetlands	19,95 N
Wing Commander 1	9,95 N
Wing Commander 3	29,95
Wing Commander 4	29,95
Wizardry 7	17,95
Woodruff	19,95
World Rallye Fever	9,95
Worms	24,95
X-Com	24,95
X-Wing + Mission	22,95
Z + Expansion Set*	29,95 N
Zeppelin	9,95 N
Zork: Nemesis	29,95

www.gameit.de
bequem bestellen!

Titel	Preis
Hexagon Kartell	29,95
Hexen 2 *	27,95 N
Hind + Apache Longb.*	27,95 N
History Line Classic	17,95
Holmes II Classic	29,95
Hugo 3	27,95
Indiana Jones 3+4	22,95
Imperium Galactica*	29,95 N
Interstate 76*	29,95 N
Jurassic War	29,95
KKND Classic	29,95
KKND Mission*	29,95
Kingdom o' Magic	19,95 N
King's Quest 7	19,95
Koala Lumpur	22,95
Korea Classic	29,95 N
Krazy Ivan	27,95
Lands of Lore	19,95
Last Dynasty	19,95 N
Last Express	22,95
Lighthouse	19,95 N
Lost Eden	19,95
Lure of Temptress	12,95
M1A2 Abrams	24,95
Mad News	19,95 N
Mad TV 1+2	22,95
Man of War*	24,95 N
Manic Karts	12,95
Master of Orion 2	22,95
MAX	29,95 P
MDK	29,95 P
Mechwarrior 2	24,95
Monty Pyton: Waste of	19,95
Nihilist	9,95
North & South	12,95
Oldtimer	14,95
Othello	19,95
Outpost 1.5	19,95
Panzer General 1 neu!	19,95
Panzer General 2	27,95
Pirates! Gold	24,95
Player Manager 2	12,95
POD	29,95
POD Miss. Back to Hell	19,95
Police Quest SWAT	29,95
Prince of Persia 1+2	22,95
Privateer 2: Darkening	24,95 P

CD ROM

Titel	Preis
3D Ultra Minigolf	49,95
3D Ultra: verg. Kont.	44,95
3rd Millenium Win95	74,95
7th Legion	34,95
Abe's Odysee	74,95
Abenteuer Afrika	49,95
Actua Soccer 2	64,95
Addiction Pinball	59,95
Age of Empire	79,95
Age of Empire Mission	24,95
AH 64D Longbow 2	74,95
Air Warrior 3*	74,95
Akte Europa	69,95
Alexander der Große	64,95
Andretti Racing	74,95
Anno 1602	69,95
Anstoss 2	69,95
Anstoss 2: Data	24,95
Apache*	74,95 P
Apache Longbow	39,95 N
Army Men*	69,95 N
Armored Fist 2	69,95
Armour Command	69,95
Asterix & Obelix	49,95
Atlantis	74,95
Atomic Bomberman	54,95
Balls of Steel	69,95 PN
Baphomets Fluch	19,95
Baphomets Fluch 2	69,95
Baphomets Fluch 2+1	79,95
Battle Isle 3	34,95
Battle Zone	77,95 N
Battlespire*	69,95
Beasts & Bumkins	69,95
Beast Wars	69,95
Betrayal in Antara	79,95
Birthright	64,95
Black Dahlia	69,95
Blade Runner	77,95
Bleifuss 2	49,95
Bleifuss 2 Rallye	49,95
Bleifuss Fun	54,95
Bloady Roar*	89,95
Boggle Win95	34,95
Brahma Force*	89,95 N
Bridge 2	34,95
Bug Riders	69,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Bundesliga M. Win95*	59,95 N
Bundesliga M.Ch.Pack	49,95 N
Bust a Move 2	54,95
Caesar-Schlachten d.A.	69,95 N
Caesar 2	34,95
Capitalism plus	69,95
Cart Precision Racing	84,95
Caspar	34,95
Championship Man. All	69,95
Cities of Justice*	69,95
Civil War General 2*	62,95
Civilisation 2000	34,95
Civ 2: Conflicts	22,95
Civ 2: Fantastic Worlds	24,95 P
Civ2 Unentdeckte Welt	24,95
Civ 2+Data 1+2	62,95
Claw*	34,95 N
Clash*	44,95 N
Close Combat 2	79,95
Club Manager 97/98	44,95
Cluedo	34,95
Comanche 3.0	69,95
Combat Chess	59,95
C&C 1 + Civ 2	69,95
C & C 1	79,95
C & C 2	79,95
C & C 2 + Data 1+2	89,95
C & C 1 oder 2 Data je	24,95
C&C Net Einsame Ent.*	34,95
C & C Trackball	79,95
Command Aces o tDeep	74,95
Conquest de Luxe	49,95
Conquest Earth	59,95
Constructor	69,95
Creatures	34,95
More Creatures	17,95
Croc	79,95
Dark Colony	69,95
Dark Colony Mission	19,95
Dark C.-Kriegd.Planeten*	24,95
Dark Earth	59,95
Dark Hermetic Order*	69,95
Dark Reign	74,95
Dark R.-Dark Rule Level	22,95
Dark Reign Mission P.*	34,95 N
Das schwarze Auge 1-3	34,95
Dawn of War*	69,95 N
Daytona USA Deluxe	69,95
Deadlock: Shrine Wars*	79,95
Deathtrap Dungeon*	79,95
Demonworld	64,95
Der Industriegigant	69,95
Der Industrieg.-Exp.Set	29,95
Descent 1+2	42,95
Descent Freespace*	74,95 N
Diablo	49,95
Diablo: Hellfire	34,95
Diablo + Hellfire	74,95
Diablo: Diaboli. Tricks	24,95
Diablo Level Master	39,95
Die by the Sword*	74,95
Die gr. Schlacht:	
+ Bull Run	64,95
+ Compilation	79,95
+ Napoleon in Rußland	64,95
+ Prelude to Waterloo	64,95
Die Siedler 2 Gold	72,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Siedler 2: ~extrem	19,95
Siedl 2: Die Besiedlung	24,95
Dodgem Arena*	69,95
Dragon Lore 2	34,95
Duckman*	54,95
Dune 2000*	69,95
Dungeon Keeper	69,95
Dungeon K.-Evil Keeper	22,95
Deeper Dungeons	29,95
Dungeon Keeper Gold	79,95
DSF Baseball	44,95
DSF Off Road	44,95
DSF Ski Racing	44,95
Earth 2140	34,95
Earth 2140 Mission je	19,95
Earth 2140 Gold Pack*	29,95 N
Eastern Front	74,95
Ecstatica 2	69,95
Emergency*	34,95
Elder Scrolls:Red Guard*	69,95
Enemy Nations	59,95
Enemy Zero*	59,95 N
Evolution*	59,95
Extreme Assault	34,95
F 1 Manager Profession.	64,95
F1 Racing	69,95
F 16 Aggressor	69,95
F 22 Raptor	69,95
F/A-18 Hornet	74,95
F/A-18 Korea	74,95 N
Falcon 4.0*	69,95 P
Fallout*	69,95
FIFA Soccer 97	59,95
FIFA Soccer 98	74,95
Fighters Anth. (ATF98)	74,95
Fighter's Squadron*	69,95 N
Fighting Force	74,95
Final Liberation	74,95
FinFin	89,95
Floyd	69,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps Gold	74,95
Flying Nightmares 2*	64,95
Flying Saucer	64,95
Formel 1 97*	74,95
Formel 1 Manager 96	44,95 N
Forsaken*	74,95 P
Fritz 4	39,95
Fritz 5	124,95
Frogger Win95	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	34,95
Game, Net & Match*	69,95 N
Games Cheats 2	24,95
G-Police	84,95
Gene Wars	34,95
Gex 3D*	69,95 N
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Theft Auto	59,95
H.E.D.Z. Win95*	69,95
Half Life*	a.A.
Hannibal	64,95
Hattrick Wins*	69,95
Have a .I.C.E. Day	54,95
Have a ...Trackpack	24,95
Heavy Gear	44,95 P
Hercules	64,95
Heroes of M&M 2	59,95
Heroes M&M 1+2+Data	69,95
Heroes M&M Data	27,95
Herrscher der Meere	69,95
Hexen 2	27,95 P
Hexen 2 Portal Praevus	29,95
Hexen2-Hexmaker Add	29,95 N
Holiday Island + Miss.	49,95
Hugo 4	59,95
Hugo 5	59,95
Hugo 6*	59,95 N
IF-22	74,95 P
IF-22 : Persischer Golf	24,95
IF-22 Raptor*	69,95 N
IF A-18E Carr.	74,95
Imperialismus	69,95
Incubation	69,95
Incubation Mission*	29,95 N
Int. Rallye Champions.	69,95
iPanzer 44	69,95 N
Jack Orlando	34,95
Jagged Alliance: Deadly	69,95
Jagged Alliance 2	a.A.
James Bond	59,95
Jazz Jack Rabbit 2+1*	59,95
Jedi Knights	74,95
Jedi Knights Data	34,95
Jetfighter: Full Burn*	74,95 P
John Madden 98	74,95
Joint Strike Fighter	79,95
Judgement Force*	79,95
Journeyman	72,95
Kick Off 98	54,95
KKND Extreme	54,95
Lands of Lore 2	69,95
Last Bronx	69,95
Legacy of Kain	72,95
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,95
Leisure S. Larry 7	34,95
Leviathan	69,95
Liberation Day*	74,95
Little Big Adventure 2	74,95
Lords of ... Royal Ed.	69,95
Lords of Magic	66,95
Lost Vikings 2	59,95
M1 Tank Platoon 2	69,95 N
Mageslayer*	79,95
Magic - die Zusammenk.	57,95
hierzu: Spells of ...	34,95 P
Magic - Duel of Planes.	69,95 N
Mass Destruction	59,95
Mastermind	34,95
Match Days*	59,95
Maximum Force*	79,95
MAX 2*	74,95
Megaman X3	34,95
Men in Black	49,95 P
Metalizer*	54,95 N
MIA Win95*	69,95
Midway's ArcadeG.Hits2	64,95
Might & Magic 6*	69,95 N
Monkey Island 1+2	22,95
Monkey Island 3	79,95
Monopoly	54,95
Monopoly Star Wars	69,95
Monopoly WM Edition*	69,95
Montezuma	64,95
Monty Python 3	69,95
Monty Meaning of Life	64,95 P
Moto Racer	69,95
Motor Mash*	49,95
Moving Puzzles je	19,95
Myth-The Fallen Lords	79,95
Myst Special	49,95
Myst 2 (Riven)	69,95
Mystery Island*	59,95 N
Nascar Racing 2	34,95
NBA Action 98	49,95
NBA Hangtime Win95	69,95
NBA Live 97	59,95
NBA Live 98	74,95
Need 4 Speed 2 Special	74,95
Netstorm	69,95
NHL 97	59,95
NHL 98	74,95
NHL Powerp Hockey 98	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Nuclear Strike	64,95
Obsidian	59,95
Outlaws	69,95
Outpost 2	69,95
Overboard	69,95
Pacific Admiral	69,95
Pandemonium	69,95
Pandemonium 2*	69,95 N
Panzer General 3D nV	69,95
Pax Imperia	69,95
PC Games Cheats 2	24,95
PC Games Trivia	24,95
Perry Rhodan	69,95
dazu-Brücke i.d.Unendl.*	49,95
Pete Sampras	64,95
PFA Soccer Manager*	64,95
Phantasmagoria 1	42,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pharao	64,95
Pilgrim	69,95
Piraten	54,95
Plane Crazy*	69,95 N
Police Quest Swat 2*	64,95
Populus - The 3rd*	79,95
Powerboat Racing	74,95
Pro Pinball: Time Shock	59,95
Pro Pool 3D	52,95
Puzz 3D	49,95
Puzzle Bobble	39,95
Queen: The Eye*	79,95
Rayman	34,95
Rayman's World	44,95
Reah*	74,95 P
Rebel Moon Rising	69,95
Rebellion*	69,95
Red Baron 2	62,95
Red Line Racer*	69,95 N
Resident Evil	69,95
Risiko Win95	54,95
Rising Lands	69,95
Robo Rumble*	49,95 N
Rückkehr nach Krondor*	64,95
Sabre Ace	69,95
San Fransisco Rush*	69,95 N
Schleichfahrt	39,95
SEGA Rallye	69,95
SEGA Touring Car	69,95
Semper F1*	69,95 N
Sensible Soccer 2000*	79,95
Sensible S. Worldcup*	74,95 N
Seven Kingdoms	74,95
Shadow of the Empire	69,95
Shanghai Dynasty	39,95
Sid Meyer's Gettysburg	74,95
Sign of the Sun	69,95
Silent Hunter	37,95
dto. Commanders Ed.	79,95
Sim City 3000*	79,95
Sin*	69,95 N
Sonic 3D	49,95
Star Craft	79,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Triology	39,95
Star Wars: Yoda Stories	29,95
Stealth Reaper*	69,95
Steel Panther 3	79,95
Streetfighter Alpha*	54,95 N
Streetfighter-The Movie*	69,95
Streets of Sim City*	79,95
Subspace*	34,95 N
Swing	34,95
Syyrah-Warp Hunter	34,95
Take No Prisoners	39,94 P
Takeru	44,95
Tenth Planet*	69,95
Test Drive 4	79,95
TFX 3 (F 22 ADF)	74,95
The Reap	59,95
Theme Hospital	74,95
Tigershark Win95	69,95
Titanic	32,95
TOCA Touring Car	69,95
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,95
Tomb Raider 2	74,95
Tonca Notruf*	39,95 P
Total Annihiliation	74,95
Total Annih. Add-On*	29,95 N
Trophy Bass Fish. 2 e	69,95
Turok	64,95 P
Ubik	74,95
UEFA Cham. League 97	64,95
Ultima Collection e.	79,95 N
Ultimate Race Pro	57,95 P
Unreal*	74,95
Uprising	69,95
USCF Chess	39,95 N
Virtua Cop 2	69,95
Virtua Fighter 2	69,95
Virtual Pool 2	69,95
Virtual Springfield	44,95
VR 3000*	69,95 N
War Box*	47,95 N
Warhammer 2*	79,95 P
Warlords 3	69,95
Warwind 2	69,95 N
Werner Mänätscher	42,95 N
Warbreeds*	44,95 N
Wetrix*	34,95
WC Prophecy	74,95 P
Witcher*	54,95 N
Wizardry Gold	69,95
World Manager 98	69,95 N
World Wide Soccer	69,95
Worms 2	69,95
X-Car *	69,95
X-Com - Apocalypse	57,95 P
X-Files	44,95
X-Men	49,95
X-Wing vs. Tie Fighter	79,95 P
Xenogracy*	69,95 N
You don't know Jack	59,95 P
Zork-Grand Inquisitor	74,95

Preisaktion!

Titel	Preis
Conquest Earth	**59,95**
Dark Earth	**59,95**
Trash It!	**29,95**
Turok	**64,95**
Wing Comm. 1	**9,95**

Star Trek

Titel	Preis
Star Fleet Academy	69,95
Borg	49,95
Captain's Chair	79,95
Star Trek Pinball	44,95
Enzyklopädie englisch	79,95 N
Generations	37,95 P
Next Gen. Final Unity	24,95

Golf

Titel	Preis
Actua Golf 2	64,95
DSF Golf	69,95
Jack Nicklaus 5	79,95
PGA Tour Pro	69,95
PGA Tour Pro Laptop*	79,95 N
The Golf Pro*	74,95
Links '98	74,95
Links Sea Island	39,95
Links LS Kurs Coll. 4*	59,95 N
Links 386	19,95
zusätzliche Plätze ab	9,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Titel	Preis
Flight unlimited Classic	29,95
Flight unlimited 2	79,95 N
Pro Pilot*	79,95
FS 98	99,95
Flugsimulator 6.0 dt.	89,95
Flugsimulator 5.1 dt	89,95
FS Airline Flights 2	54,95
FS 6 Design.+Scen. FFM	59,95
FS 6 MS Expansion Pack	64,95
FS Air Show	54,95
FS Airport &Scen. Des.	74,95
FS FX upgrade	79,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
Adventure Designer .	37,95
Clouds	49,95
Final Approach	39,95
German Airports	44,95
Navigator 6.0	44,95
Rescue Air 911	69,95

Thrustmaster T2 Lenkrad + World Rallye Fever
179,95 solange Vorrat

Titel	Preis
Scenery Pack	59,95
Scenery & Object Des.	79,95
Szenerien:	
:Airshow	39,95
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Europe 3	69,95 N
Groß Berlin	49,95
Griechenland	59,95
Kanarische Inseln	59,95
Pacific Island	39,95
Northern-England	44,95

Sammelausgaben

Titel	Preis
Aber Hallo — *50 PC Spiele: Micropose Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B-17, Der Seelenturm, Dark Universe, Ishar*	34,95
Big 10 Simulation — *EF 2000, Silent Steel, Super Karts, Flight Unlimited, FX Fighter, Jet Fighter 2 etc.*	39,95
Big 10 Strategie/Sport — *Shannara, Riddle of Master Lu, Jagged Alliance, Buried in time, Terra Nova, 3-D Table Sports, Twisted Mini Golf, Hard Ball*	39,95 N
Big Box* — *Toshinden, Earthworm Jim 1+2, F1 Manager, Anstoss 1, Patrizier, Top Gun, The Hive, Kaiser Deluxe, Aegis*	49,95
Blue Byte Collection — *Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1*	39,95
Front Line Fighters — *Apache Longbow, Hind, F-16 Fighting Falcon 1*	a.A.
Game Box 50 Spiele — *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*	29,95
Game Box 2 (50 Spiele) — *Patrizier, Anstoss, Hanse, Crusader, Das Amt, Ran Trainer, Der Planer, Premier Manager, Boong, Tendo, Toshinden*	29,95
Gold Games 2 — *u.A. Z, Panzer General 1, Tilt, Virtua Fighter, Hind, Apache Longbow, DSA 3*	34,95
Lucas Arts 10 Advent. — *Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2*	49,95
Lucas Arts Air Combat — *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*	29,95
Lucas Arts Comic Adv. — *Sam & Max, Maniac Mansion 2*	22,95
Megagames Science F. — *Crusader No Regret, Privateer 2, Wing Commander 4*	64,95
Megapack 8 — *Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rallye Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nickluas Golf 4, Return to Zork*	74,95
Power Pack 1 — *Fifa 96, Rallye Racing, Magic Carpet 2+Pad*	24,95
Power Pack 2 — *Tombraider, Fifa 97, M.A.X, Gamepad*	79,95
Role Play Game Comp. — *Might & Magic, Stonekeep, Ultima Underworld 1+2, Dragon Wars, Wasteland, Wizardry Gold, The Bards Tale Triology+Construction Set*	52,95 P
Sim Box 2 — *ran Trainer 2 , der Planer 2 + Mission, Mad TV 2*	34,95 N
Spielelösung, Cheats — *176 Lösungen, 350 Cheats*	24,95
The Forgotten Realms — *Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch*	54,95
Value Pack 1 — *KKND, WC4, Hattrick Wins*	49,95
Westwood Compilat. — *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*	34,95

Titel	Preis
Age of Empire+ Missions CD	**99,95**
Baphomets Fluch 1+2	**79,95**
C&C 2 + Data 1+2	**89,95**
Theme Hospital + Sim City 2000	**79,95**

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Multimedia

Titel	Preis
D-Info 97	**29,95**
Net Accelaerator	**54,95**
3 D Filmstudio Win95	69,95
Apollo 18: Moon Mission	74,95
Encarta 97 Enzyklopäd.	169,95
Encarta Weltatlas	129,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

Titel	Preis
ADDY Lernsoftware	**67,95**
101 Dalmatiner	54,95
Aladin	34,95
Blinky Bill je	29,95
Charly Naseweis	39,95
Das Dschungelbuch	34,95
Der Glöckner v. Notre ..	37,95
Ein Schw. namens Babe	34,95
Käpt'n Blaubär	19,95
König der Löwen	34,95
König der Löwen Coll.	69,95
Löwenzahn	29,95
Prof. Tims verrü. Werkst	59,95
Quiz & Co 7-8	19,95
Quiz & Co 8-9	19,95
Rayman Lesen+Rechn. je	39,95
Robin Hood	49,95
Töff Töff und ... je	24,95
Toy Story Spiele Action	44,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Titel	Preis
Joysticks	
Notebook Joystickport PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	**109,95**
Alfa Bat programmierbar	**29,95**
Alfa Dread Joypad	**19,95**
Alfa Twin Box	24,95
Alfa Twin Box pro	34,95
Alfa Quad Box	39,95
Alfa Quad Box pro	49,95
C & C. Trackball	**79,95**
Dashboard	**119,95**
Dashb. + Constructor	**134,95**
CH Products	
Flightstick Pro	84,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick	199,95
Force FX Feedback	229,95
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals	99,95
Pedals Pro	169,95
Fanatec	
2 matic	29,95
4 matic	49,95
Aggressor Gameboard	64,95
Agg. Sport Gameboard	109,95
CAT Trackball	79,95
EEZEE Pad	34,95
F 22 Twister Joystick	54,95
F-16 Hellfire	29,95
Fly & Drive Pedale	64,95
Le Mans Lenkrad&Ped.	159,95
Programmator	59,95
Rallye Lenkrad	119,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Gamepad Pro+Chasm	64,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2	109,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme digital	84,95
Warrior	124,95
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,95
Precision Pro	129,95
Pro	87,95
Force Feedback	249,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	119,95
TM Formula T2 Lenkr.	174,95 P
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244,95
Soundkarten	
SB 64 Value	169,95
Yam. Wavetable Upgr.	199,95
Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D PnP+POD	219,95

Speicherbausteine PS/2 60ns
günstige Tagespreise!

3D Grafikkarten

Titel	Preis
Diamond Monster 3D..	a.A.
Diamond Viper V330...	a.A.
Elsa Victor Erazor	a.A.
Orchid Righteous 3D...	a.A.
Guillemot Maxi Gamer	a.A.

Voodoo 2 Karten ab Ende April!

Titel	Preis
Guillemot mit Spiel	a.A.
Guillemot ohne Spiel ..	a.A.

weitere Hersteller bitte anrufen

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt:
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 **Neu ab April**

71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 · 0831/17762

88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 · 08382/1255



89073 Ulm
Frauenstr. 118 ·0731/9216497

Anno 1602 im Vergleich

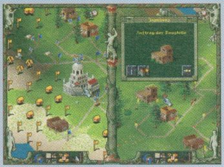
Wirtschafts-strategische Aufbauspiele, bei denen alleine schon das Zuschauen Freude bereitet, gibt es leider nicht allzu viele. Ein kleiner Vergleich von Anno 1602 mit der besten Genre-Konkurrenz zerrt erstaunliche Parallelen und Unterschiede an das Tageslicht.

Anno 1602 (Spielspaß: 82) | **Die Siedler 2 (Spielspaß: 80)** | **Age of Empires (Spielspaß: 86)**

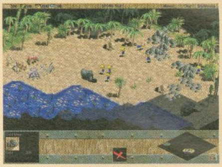
Präsentation



Anno 1602: Die isometrische Karte ist stets komplett einsehbar und läßt sich in 90 Grad-Schritten drehen, in drei Stufen zoomen und in drei Auflösungen anzeigen.



Siedler 2: Die Landschaften lassen sich in drei Auflösungen anzeigen. Im Mehrspielerbetrieb an einem Rechner wird der Bildschirm vertikal unterteilt.



AoE: Die zunächst abgedunkelte Karte wird von Spähern erkundet. Der absolute Glanzpunkt des gesamten Spiels sind die hervorragend animierten Einheiten.

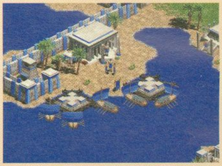
Wirtschaftssystem



Anno 1602: Dem Warenaustausch kommt große Bedeutung zu, eine autarke Versorgung ist nur durch die Bebauung mehrerer Inseln zu erreichen.



Siedler 2: Das Wirtschaftssystem ist sehr komplex. Sämtliche benötigten Rohstoffe werden von Ihrem Völkchen abgebaut und nach einer Rangordnung verteilt.



AoE: Der Warenaustausch mit den neutralen und verbündeten Parteien erfolgt per Handelsschiff. Die Rohstoffe Stein, Gold und Holz sind nur im begrenzten Maß vorrätig.

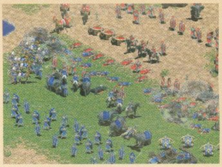
Gefechtssystem



Anno 1602: See- und Landgefechte sind möglich, spielen aber beide eine untergeordnete Rolle. Mauern und Wachtürme bieten nur begrenzten Schutz vor Invasoren.



Siedler 2: Die Gefechte werden indirekt durch das Postieren von Wachtürmen und Kasernen kontrolliert. So werden nebenbei auch die Landesgrenzen erweitert.

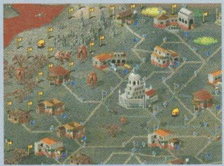


AoE: Die Kämpfe stehen im Zenit des Geschehens. Wie bei Echtzeit-Strategiespielen so üblich, dirigieren Sie beliebig große Gruppen mittels Mausklicks umher.

Steuerung



Anno 1602: Fixfertige Gebäude und Straßen werden mittels Mausklicks plaziert. Eine direkte Kontrolle der Bevölkerung gibt es nur bei den Schiffen und Soldaten.



Siedler 2: Die Hauptarbeit besteht in dem Verlegen von Straßen. Die für den Gebäudebau nötigen Materialien requirieren die Arbeiter selber aus umliegenden Lagerhallen.



AoE: Die Steuerung erfolgt komplett in bequemer Point-and-click-Manier. Dies gilt sowohl für jede einzelne Einheit als auch für die Errichtung von Gebäuden.

Zusatz-CD für Dark Reign

Rise of the Shadowhand

ZUSATZ CD

Für die Missions-CD »Rise of the Shadowhand« benötigen Sie das Basisprogramm »Dark Reign« sowie stählerne Nerven, denn der Schwierigkeitsgrad der beiden mit jeweils sieben Missionen bestückten Kampagnen ist extrem hoch. Erneut führen Sie hier entweder die Truppen des Imperiums oder die der Freiheitskämpfer zum Sieg über einen Gegner, der zeitweise durch zwei neue Parteien Hilfe erhält: Die Shadowhand respektive Xenite gebieten über insgesamt 13 frische Einheiten, welche Sie im späteren Spielverlauf nachbauen.



Die Basis wird von biologischen Einheiten angegriffen, das links oben stehende neue Gebäude beschleunigt die Truppenproduktion.

Umrahmt wird das actionreiche Geschehen von gerenderten Zwischensequenzen, sechs neuen Musikstücken sowie einer opulenten Hintergrundgeschichte. Sechs der insgesamt 50 neuen Mehrspielerkarten wurden ebenfalls mit einer Story bedacht. Hier tritt auf Wunsch die vereinigte Spielerschar gegen die verbündeten Computergegner an. **(md)**

Manfred Duy ★★★★★

Wer bereits bei Dark Reign überfordert war, sollte die Schattenhand besser nicht ergreifen. Aufgrund des exorbitanten Schwierigkeitsgrades überlebt hier nämlich nur, wer die komplexe Befehlsstruktur virtuos beherrscht und die unvermeidlichen Anfangs-Niederlagen klaglos wegsteckt. Fans der Dunklen Herrschaft werden dagegen von den neuen biologischen Einheiten, dem verbesserten Editor und den abwechslungsreichen taktischen Aufgabenstellungen begeistert sein.

- **+ Zwei neue Kampagnen**
- **+ 13 neue Einheiten**
- **– Keine variablen Schwierigkeitsgrade**

Dark Reign: Rise of the Shadowhand

Hersteller:	Activision
Testversion:	Beta vom März '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Internet, Modem)
Ca.-Preis:	40 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	60	Komplexität:	80
Steuerung:	90	Multi-Player:	80

Spielspaß: 81

Zusatz-CD für Incubation

Incubation
The Wilderness Missions

ZUSATZ CD

Der Mai ist gekommen, die Aliens schlagen aus. Die neuen Incubation-Missionen entführen unsere rundenweise agierenden Weltraumsoldaten ins Grüne.



Zurück zur Natur: Die neue Kampagne entführt Sie in die Grüne-Wochen-würdige Flora.

Manche Leute wissen einfach nicht, wann es Zeit wird, zu gehen. Musterbeispiel dafür ist Sergeant Bratt, der nur unter größten Schwierigkeiten mit einer Handvoll treu ergebener Soldaten die ehemalige menschliche Kolonie auf dem Planeten Scayra verlassen konnte. Annahmen, daß er diesen Planeten in Zukunft wie die Pest meiden würde, wären zwar begründet, sind aber falsch. Ein Container mit Rohstoffen besitzt einen so hohen Wert, daß er einen erneuten Einsatz der Armee erforderlich macht. Und wer wird nach der erfolgreichen Bergung prompt vergessen? Natürlich unser alter Sergeant, der vermutlich in sadomasochistischen Wallungen die Fähre verpaßt hat und außerdem noch drei andere Soldaten in die Freuden seines alten Hobbys einführt.



Diese extrem widerstandsfähigen Scay'Ger sind schon ab der dritten Mission dabei.

Alle Veteranen des »Incubation«-Hauptprogramms seien gewarnt: Bratt ist zu Beginn der Zusatz-CD »The Wildernis Missions« miserabel ausgestattet. Leichte Rüstung und Assault Rifles sind alles, was auf der Haben-Seite seiner Gruppe zu verbuchen wäre. In dem unveränderten Gewande der dreidimensionalen Landschaften ist deshalb äußerste Vorsicht angebracht, denn der Schwierigkeitsgrad ist happig. Zahlreiche Monsterarten, die in Incubation erst auftauchten, als Ihre Einheiten schon mit hervorragenden Waffen ausgerüstet war, müssen nun mit Assault Rifles oder gar schäbigen Combat Guns bekämpft werden.

Im Laufe der auf über 40 Missionen ausgedehnten Kampagne treffen unsere Helden auch auf grundsätzlich neue Gefahren. Die Hintergrundgeschichte zwingt die Akteure, die Stadt Scay-Hallwa zu verlassen und sich in der unwirtlichen Einöde Scayras zu verbergen. Der ungewohnte Kampf im Freien fördert außerdem ein paar neue Gegnertypen zu Tage: Die extrem intelligenten Gore'Coo oder die bizarren Nahkämpfer Tea'Ther. Zur Zähmung dieser Naturburschen sind außerdem neue Waffen und andere nützliche Gegenstände in den üblichen Kisten verborgen. Zu nennen wären hier etwa der verbesserte Minenwerfer, das sogenannte Chain Sword als ultimative Nahkampfwaffe und ein Kühlgerät, welches dafür sorgt, daß sich ihre Waffen nur noch halb so schnell erhitzen. Daß sich diese Missions-CD an Experten richtet, ist klar; sie läuft nur in Verbindung mit dem Incubation-Hauptprogramm. Dafür darf man auch mit einem Editor neue Mehrspielerkarten entwickeln. (uh)

Udo Hoffmann ★★★★★

Incubation gehörte zu den wenigen Programmen, die ich mit Begeisterung durchgespielt habe. Entsprechend willig rückt Unteroffizier Hoffmann zu erneuten rundenstrategischen Exkursionen aus. Und er macht es gern, denn was sich Blue Byte hier an kniffligen, aber dabei immer fairen Missionen ausgedacht hat, ist wirklich gut.

Auf eine Überarbeitung der Engine oder der Geräuschkulisse wurde allerdings verzichtet; einen einführenden Vorspann gibt es nicht. Ich lege aber auf so was bei einem Strategiespiel auch keinen großen Wert, solange die Essentials stimmen: intelligenter Spielaufbau und hohe Spannungskurve dank der die einzelnen Missionen verbindenden Hintergrundgeschichte.

- **+ Neue Gegner und Waffen**
- **+ Schöne lange Kampagne**
- **– Keine grundsätzlichen Verbesserungen**

Incubation – The Wildemess Missions

Hersteller:	Blue Byte
Testversion:	Beta vom März '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-4 (Netzwerk, Modem)
Ca.-Preis:	40 Mark
3D-Karten:	3D-Karten: 3Dfx
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM.
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte.

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 82

Zusatz-CD für Earth 2140

ZUSATZ CD

Earth 2140: Final Conflict

Einmal mehr springen sich in diesem Echtzeit-Strategiespiel die Eurasische Dynastie und die UCS an die Gurgel. Jeweils die Hälfte der in sechs Mini-Kampagnen unterteilten 30 Missionen stehen dem Einzelspieler pro Seite zur Verfügung. Hinzu gesellen sich noch zehn Mehrspielerkarten. Die Ohren werden von einem neuen Tekkno-Soundtrack umschmeichelt, die Augen dagegen von sechs neuen Einheitstypen wie etwa einem Senkrechtstarter oder einem »Mechwarrior«-ähnlichen Kampfroboter. Erfreulich sind die beiden neuen Gebäudetypen sowie die frische Geländeform; und noch erfreulicher ist, daß Topware momentan an einer 3D-Version des Strategieknüllers laboriert, die noch in diesem Jahr erscheinen wird. **(md)**



Der Computergegner greift hier mit seinen Battlemechs an.

Manfred Duy ★★★★

Beinharte Action, vielfältige taktische Aufgabenstellungen und einen happigen Schwierigkeitsgrad bietet diese formidable Zusatz-CD, für deren Betrieb das Basisprogramm erforderlich ist. Kleine Schwächen nimmt der Strategiefan dafür gern in Kauf: Die Einheiten heben sich farblich nur geringfügig vom zweidimensionalen Hintergrund, dem Gegner und der Übersichtskarte ab und in den Fabriken geben Sie immer nur eine einzige Einheit in Auftrag. Daß der Computergegner dagegen stets über eine gigantische Übermacht verfügt und zu allem Überdruß auch noch variable Angriffstaktiken in petto hat, erhöht nur den Reiz, ihm zu zeigen, wer der Chef im Ring ist.

+ 30 Einzelspielermissionen

– Einheiten von Freund und Feind sind schwer unterscheidbar

Earth 2140: Final Conflict

Hersteller:	Topware
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	MS-DOS/Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-6 (Netzwerk, Modem)
Ca.-Preis:	30 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/60, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	80
Einstieg:	80	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 76

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

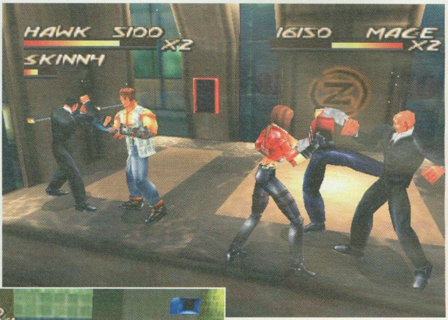
Vielen Dank

Ihre ABO-Abteilung

Prügelspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Fighting Force

Die Sekte von Dr. Zeng kassiert keine Kirchensteuer, sondern plant unsubventioniert die Zerstörung der Welt. Doch seien Sie beruhigt: Die »Fighting Force« von Programmierteam Core Design (»Tomb Raider«) wacht über uns.



▲ Kampf im Fahrstuhl: Die Zengianer haben weitaus schlimmere Dinger mit Ihnen vor, als Sekten-Mitgliedschaftszettel zu verteilen.



◀ Marinebasis oder Flughafen? Hawk, jetzt mußt du dich entscheiden.



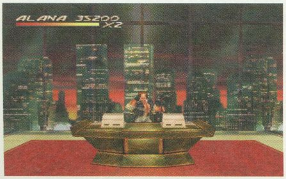
Selbst im Stadtpark lauern Zengs Schergen, hier ein wildgewordener Motorradfahrer.

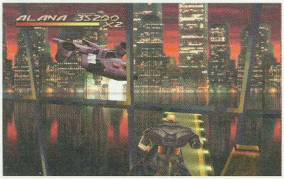
Prof. Dr. Zeng, Inhaber eines Lehrstuhls für Theologie und nebenbei auch noch für die Regierung tätig, ist sich seiner Sache sicher. Zur Jahrtausendwende wird die Erde in einem flammenden Inferno untergehen. Als die sich aber an seinen düsteren Prognosen nicht weiter stört, und alles weiter seinen normalen Gang geht, ist sein Ruf als Wissenschaftler empfindlich lädiert. Wozu der Ehrgeiz die Menschen doch treiben kann: Zeng beschließt, die Sache mit dem Untergang selbst in die Hand zu nehmen.

Zeit für Sie als Spieler, diesem übersteigerten Ego einen Platz hinter Schloß und Riegel zu verschaffen. Wählen Sie daher einen von vier tapferen Streitern der »Fighting Force«; einer geheimnisvolle Vereinigung, die es sich zum Ziel gemacht hat, stets dort helfend einzugreifen, wo die Machtmittel des Staates nicht mehr ausreichen. Vier Mitglieder hat sie in ihren Reihen: das Adoptivkind von Dr. Zeng, Alana McKendrick, die dermaßen intelligent ist, daß sie schon vor dem Eintritt ins neue Jahrtausend Zweifel an der Theorie ihres Stiefvaters äußerte. Die geheimnisvolle Mace Daniels, schön und tödlich. Den Söldner Hawk Manson, hoffnungslos in Mace verknallt. Und last but not least den eigentlich zu lebenslanger Haft verurteilten Schwerverbrecher Ben Jackson, genannt Smasher – einer jener Muskelberge, die vor Kraft kaum laufen können. Smasher ist mit Abstand der stärkste Schläger, aber auch sehr langsam in seinen Bewegungen. Alana ist eher zart gebaut, bewegt sich dafür aber äußerst flink. Und Mace und Hawk liegen ungefähr dazwischen. Jeder aus dieser illustren Runde kann seine Gegner ganz wunderbar mit Schlägen und Tritten eindecken sowie springen und nach hinten schlagen. Stehen Übelbolde nah genug, sind auch je nach Körperkraft verschieden gestaltete Catchergriffe möglich. Als letztes Mittel dürfen Sie mit einem Lebensenergie verzehrenden Rundumschlag erst einmal für Ruhe sorgen.

Mittels einer an »Tomb Raider« erinnernden 3D-Grafikengine bewegen Sie die Helden des nächsten Jahrtausends durch die von Feinden verseuchte Umgebung. Zu Beginn scheint die Sachlage klar: Dr. Zeng hockt wie eine Spinne im obersten Stockwerk eines großen Hochhauses und weigert sich, Besucher zu empfangen. Die Polizei hat die Umgebung bereits weiträumig abgesperrt, alles weitere aber liegt in Ihren Händen.

Ihr gewähltes Alter Ego bewegt sich recht flüssig. Leider kommt es immer wieder vor, daß Sie sich selbst nicht sehen kön-

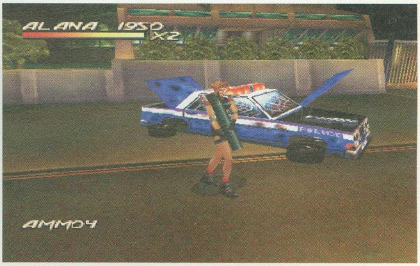




Im obersten Stockwerk seiner Machtzentrale wird der wahnsinnige Doktor überrascht. Der schon sicher geglaubte Sieg vergeht jedoch im Rotorensog seines Fluchthubschraubers.



Smasher einen Stiernacken zu bescheinigen, hieße, der Zierlichkeit dieser Tierchen nicht gerecht zu werden.



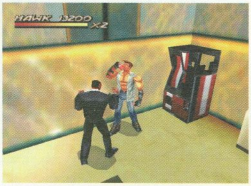
Mit der Bazooka aus dem zerbröselten Polizeiauto fühlt sich Alana gleich viel besser.

nen. In beiden Fällen liegt das an der ungeschickten Kameraführung, die auf eventuelle Sichthindernisse wie große Lieferwagen oder tote Winkel keine Rücksicht nimmt. Dafür sind die Gegner um so schlauer: Sie benutzen oft und gerne herumliegende Gegenstände wie Autoreifen oder Müllbehälter als Wurfgeschosse und bringen manchmal sogar eigene Waffen mit. Pistolen, Messer, Baseballschläger und was das Herz des fortgeschrittenen Vandalen sonst noch so erfreut. Schußwaffen, die Sie den Gegnern entwendet oder in irgendwelchen Trümmern gefunden haben, besitzen stets nur wenig Munition. Und auch alle anderen Waffen lösen sich nach mehrmaliger Benutzung in Luft auf.

Es lohnt sich, alles, was nicht niet- und nagelfest ist, kaputtzuschlagen. Das bringt zum einen Bonuspunkte (ab einer gewissen Anzahl gibt es Extraleben) und außerdem liegen die besten Waffen nicht auf offener Straße herum. Eine äußerst gefährliche Feuerschutzaxt befindet sich beispielsweise in einem Kasten im Aufzug des dritten Levels. Sehr niedlich ist die offensichtliche Trefferwirkung, die die Gegner immer wieder zeigen. Sie stehen dann benommen in der Gegend herum oder sinken sogar in die Knie. So ein Anblick stärkt das Selbstbewußtsein und läßt Zeit, sich anderen Opponenten zuzuwenden. Es greifen aber niemals mehr als vier auf einmal an. Wird dann einer abserviert, springt der nächste aus irgendeinem Torbogen hervor. Haben Sie etwa 20 Raufbolde verhauen, ist der Abschnitt gereinigt und die nächste Stufe beginnt.

Anfangs sind die einzelnen Level sehr abwechslungsreich. Aus plötzlich vorbeifliegenden Hubschraubern feuern Maschinenpistolenschützen, oder schwere Limousinen, bis obenhin voll mit kampfeswilligen Erzschurken, tauchen plötzlich auf und entladen die gewaltbereiten Fahrgäste. Alle paar Level stellt sich Ihnen außerdem ein besonders starker Fähnleinführer der depressiven Sekte in den Weg. Zum mehrmaligen Durchspielen regen verschiedene Weggabelungen an. So können Sie an einer Stelle zum Beispiel wählen, ob Sie Zeng am Flughafen oder auf einem Militärstützpunkt suchen sollen.

(uh)



Schluck um Schluck rinnt ein belebendes Getränk Hawk die Kehle herunter. Der Gegner wartet solange höflich.



Wenn Mace und Hawk erst mal so richtig loslegen, sehen sie Möbelpackern zum Verwechseln ähnlich.

Udo Hoffmann ★★★★

Wer die Zerstörung der Welt plant, hat nichts besseres als Prügel verdient. Und diese Tracht kommt sehr erfrischend auf Zeng und Genossen nieder. Die flüssige und realistische 3D-Engine besticht zwar nicht durch die intelligentesten Kamerafahrten. Doch der flotte Look erlaubt es nach etwas Eingewöhnung jedem, sich wie ein Träger des schwarzen Gürtels zu fühlen. Jedweder Weltretter erfreut sich außerdem an netten Details und genau abgestimmten Proportionen. Die Bazooka etwa, die Alana nur mit Mühe tragen kann, verschwindet bei Smasher fast in der Armbeuge.

Das kurzweilige Backpfeifen-Melodram hat auch seine Haken. Es gibt keine Speicherfunktion; vermutlich deshalb, weil das Programm ohnehin flott durchgespielt ist. Etwas über zwei Stunden auf der mittleren Stufe genügen, um den Untergang zu verhindern. Außerdem werden die späteren Level immer gradliniger und langweiliger. Die von Zeng gezüchteten Androiden, die Lebensenergie regenerieren, sind die letzte müde Überraschung. Immerhin aber gibt es durch die Weggabelungen und die unterschiedlichen Charaktere einen Anreiz zum mehrmaligen Durchspielen.

- **+ Abwechslungsreiche Prügelei**
- **+ Intelligente Gegner, aber ...**
- **– ... weniger intelligente Kamera**
- **– Schnell durchgespielt**

Fighting Force

Hersteller:	Core/Eidos Interactive
Testversion:	Beta vom März '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–2 (an einem PC)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	Direct 3D
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	50
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 71

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

iF-22
Version 5.0

Sieben Monate nach dem Jungfernflug veröffentlicht Interactive Magic seine Simulation »iF-22« ein zweites Mal. Welche Fehler wurden ausgemerzt, welche sind geblieben? Wir haben den Stealth-Jäger abermals zum Testflug aus dem Hangar geholt.



Grobe Pixel ade: Auch ohne 3D-Karte werden die Bodentexturen gefiltert, in mittleren Höhen fallen aber Morph-Effekte negativ auf. (Software-Rendering)



▲ Zack! Hier zerlegt es eine SU-35 in ihre Einzelteile, die zweite brennt ebenfalls. (3Dfx)



Die Rauchfahnen beginnen nach wie vor entweder zu früh oder zu spät an Flugzeugen und Raketen. (3Dfx)

Mit »iF-22 – Der F-22 Raptor Simulator« stellte die Firma von Bill »Wild« Stealey im Sommer 1997 ihre erste intern entwickelte Simulation vor. Das Durchbrechen der Schallmauer verhinderten damals grafische wie spielerische Schnitzer, die alleine nicht viel ausmachten, in ihrer großen Zahl aber nicht mehr als 72 Punkte Spielspaß zuließen. Die nun in die Geschäfte kommende Version 5.0 bietet zusätzlich die Missions-CD »Persischer Golf«, wodurch sich die Einsatzgebiete auf drei erhöhen. Wie gehabt müssen Sie in der Ukraine und Bosnien eingreifen, im Mittleren Osten machen Iran und Irak erneut Probleme: Nach dem geglückten Attentat auf Saddam Hussein greift der Iran seinen östlichen Nachbarn an und erobert große Gebiete um Basra. Die irakische Armee wiederum sucht ein leichtes Opfer und fällt abermals in Kuwait ein.

Wieder schwingen Sie sich in Ihre F-22 und absolvieren ein großes Repertoire an Aufgaben wie das Beschützen von B-52-Bombern oder F-15-Jagdbombern, führen selber Schläge gegen Bodeninstallationen aus oder erringen einfach durch Abschießen aller Gegner die Luftüberlegenheit. Auch die Waffenzuladung hat sich nicht geändert, und so beladen Sie ihre Maschine mit Bomben, Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen. Ihre Leistung beeinflußt dabei den Fortlauf des Feldzuges.

Die Intelligenz Ihrer Flügelleute wurde verbessert, das »Fliegerballet« gehört der Vergangenheit an. Grafisch verfeinern Transparenzeffekte die Rauchfahnen, die schwarzen Ränder um Flugzeuge und Objekte finden sich auch nicht mehr. Bei Tiefflügen filtert zudem die Softwareoptik die Bodentexturen, was ähnlich wie bei Novalogics »F-22 Raptor« aussieht. Jede Kampagne startet mit einer Videosequenz, Einsätze bekommen ebenfalls einen Filmschnipsel spendiert. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★

Trotz des Feintuning im grafischen Bereich fallen weiterhin unangenehme Dinge auf: Immer noch fangen Rauchfahnen in oder hinter den Objekten an, der allgemein recht klobige Stil bleibt. Das virtuelle Cockpit mag ich wegen der dann ruckelnden Grafik gar nicht benutzen, und die recht unübersichtliche Menüstruktur hat Interactive Magic ebenfalls beibehalten.

Dafür machen die dynamischen Kampagnen durch das TALON-System noch mehr Spaß, auch das interessante »Capture the flag«-Multiplayer-Spiel reizt zu kleinen Netzwerksessions. Wie beim Original gehen Zielzuweisungen durch die direkt anklickbaren MFDs flott von der Hand. Die Atmosphäre wird durch Videosequenzen verbessert, genügend Missionen stehen dank des zusätzlichen Krisengebiets auch zur Verfügung. Einzig die langen Nachladezeiten und der große Festplattenbedarf stören.

- **+ Beklickbares Cockpit**
- **+ Dynamische Kampagnen**
- **− Präsentation immer noch unzeitgemäß**

iF-22 Version 5.0

Hersteller:	Interactive Magic
Testversion:	Beta vom März '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 77

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

Korea

Drei Monate nach der US-Version erscheint nun die deutsch lokalisierte Fassung von »F/A-18 Korea« mit leicht geändertem Namen: »Korea«, ganz ohne F/A und 18. Wie schon beim Vorgänger »Hornet 3.0« wurden neben den vorhandenen 28 Einsätzen 18 zusätzliche Aufträge entworfen, die Sie vom Missionseditor aus starten können. Hier fliegen Sie Begleitschutz, holen gegnerische AWACS vom Himmel oder schalten SAM-Stellungen aus. Die Lehrvideos wurden freundlicherweise ebenfalls übersetzt und werden im Gegensatz zum Original von einer klar verständlichen Stimme kommentiert. Spielerisch hat sich gegenüber der US-Fassung nichts geändert; wie gehabt macht das Fliegen denjenigen Spaß, die es extrem realistisch mögen. **(mash)**



Die Beschleunigergrafik macht einen erträglichen Eindruck; Flüsse sind aber immer noch winklig. (3Dfx)

Martin Schnelle ★★★★

Bevor Sie hier losfliegen können, wollen viele Dinge bedacht werden: Reicht der Treibstoff? Habe ich die richtigen Waffen? Wie komme ich auf das Katapult des Flugzeugträgers? In der Luft helfen profunde Kenntnisse der Aerodynamik, den nervösen Vogel in der Luft zu halten. Und auch die Waffensysteme verlangen genaue Kenntnisse der unterschiedlichen Radarmodi.

Die Lokalisation fällt erfreulich gut aus; wer sich an das Original ob mangelnder Sprachkenntnisse nicht herangewagt hat, kann jetzt also zugreifen. Wer dagegen ein zugängliches Spielchen für zwischendurch sucht, sollte auch vom übersetzten Korea die Finger lassen.

+ Hohe Detailtreue
+ Gute Lokalisation
− Spielen artet in Arbeit aus

Korea

Hersteller:	Graphic Simulations	3D-Karten:	3Dfx
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95 & NT 4.0	Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–4 (Modem, Netzwerk)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	40
Einstieg:	20	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß: 66

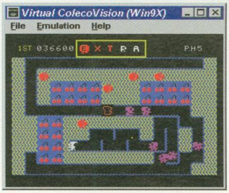
Klassiker der Spielegeschichte

Mr. Do!

Just do it: Der Kirschenklau der 80er Jahre sorgte für Anarchie im digitalen Schrebergarten. Frisch emuliert mundräubert Mr. Do wieder wie einst im Mai.

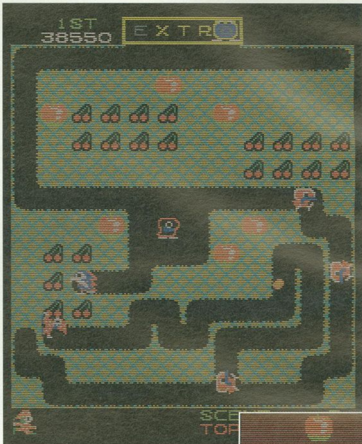
Liebe Studenten, in unserer heutigen Vorlesung über die Alltagskultur des 20. Jahrhunderts referieren wir über die Botschaft des 1982er-Spielautomaten »Mr. Do«. Ein Herr namens Do buddelt Kirschen an, die in einer Art surrealen, weil unterirdischen Obstgarten der Pflückung harren. Das Kirschklau-Gebiet scheint jener oft besungenen Kategorie »Nachbars Garten« angehörig zu sein, denn grummelige Wachgnome hetzen dem unbefugten Früchtesammler hinterher. Warum setzt er sich solchen unliebsamen Situationen aus? Was treibt ihn an, was sind seine Ziele?

Auch wenn sich der Story des Spielautomaten-Oldies Mr. Do nur wenig mehr Tiefgang entlocken läßt als einem typischen Spice-Girls-Songtext, gilt das Tunnelmeisterstück als heimliches Highlight der labyrinthigen »Pac-Man/Dig Dug«-Ära. Geradezu meditativ wertvolle Qualitäten hat für mich die Do'sche Spielbarkeit: Wenn zu Redaktionsschluß die Hütte brennt und die Nerven blank liegen, sorgt eine Partie emulierter Mr. Do für Schwung und neuen Lebensmut.



Querformat, schlechtere Grafik, dümmere Monster. Echte Do-Fans lassen sich trotzdem die Colecovision-Umsetzung nicht entgehen, die auch auf dem PC emulierbar ist.

Unser Held ist langsamer als seine Häscher, hat aber einen Vorteil: Er kann Tunnel ins Erdreich graben. Die Verfolger müssen auf diesen Pfaden folgen, sofern Sie nicht temporär zu Buddelbestien mutieren. Um einen Level zu beenden, gibt es verschiedene Methoden: Sie können alle Kirschen klauen oder sämtliche Schurken plätten. Mr. Do verfügt nämlich über einen Zauberball, der listig von den Tunnelwänden abprallt und bei Kontakt ein Monster poppt. Aber während der Ball umherspringt, kann er nicht geworfen werden. Auch nach einem Treffer vergehen nervenzerfetzende Sekunden, bis eine weitere Killerkugel in Mr. Dos Händen materialisiert. Angesichts solch sparsamer Munitionsversorgung greift man gerne auf die Schwerkraft-Macht von Äpfeln zurück: Einmal durch eine Untergrabung gelockert, plumpst das Fallobst herab und begräbt im Idealfall einen Verfolger unter sich. Vielleicht finden Sie auch einen 8000 Punkte schweren Diamanten, der Mr. Do sofort ins nächste Level zaubert.



Mit Mr. Dos Verfolgern ist nicht gut Kirschen essen. Da sein Zauberball gerade durchs Labyrinth schwirrt, muß sich unser Held aufs Weglaufen beschränken.



De Do Do Do De Da Da Da: In dieser Nahaufnahme sieht sich Mr. Do von mampfenden Bläulingen verfolgt.

Selbst die einfachen Anfangsstufen lassen sich durch Monsterplättungs-Komboversuche und das Lauern auf einen Bonus-Buchstaben zum Krimi verschärfen. Für ein 16 Jahre altes Reaktionsspiel bietet Mr. Do bemerkenswert viele spielerische Freiheiten. Eine offizielle PC-Umsetzung von Mr. Do war uns nie vergönnt, aber die Emulation des Original-Spielautomaten rettete das Kleinod für die PC-Ewigkeit.

(hl)

Mr. Do im Internet

Der heilige Gral der Spielautomaten-Bewahrer packt auch dieses kirschige Kleinod: Findet er die Do-ROM-Files auf der Festplatte vor, stemmt der großartige »MAME«-Emulator das 82er-Oldie mit links – High Score speichern inklusive. Aktuelle Versionen von MAME finden Sie stets frisch bei www.davesclassics.com.

Mit den entsprechenden Emulatoren können Sie auch Umsetzungen von Mr. Do auf dem PC wiedererwecken, aber keine reicht dem Automaten-Original das Wasser. Historisch interessant ist noch die Colecovision-Version von 1983, deren sanfter Schwierigkeitsgrad Einsteiger erbaut. Dazu benötigen Sie den Emulator Virtual ColecoVision, abzuholen unter www.classicgaming.com/vcoleco.

Mr. Do!

- **Geburtsjahr:** 1982
- **System:** Spielautomat
- **Hersteller:** Universal
- **PC-Emulationen:** MAME
- **Internet:** http://www.davesclassics.com
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... Mr. Do das vermutlich abwechslungsreichste und intelligenteste Labyrinthspiel der frühen 80er Jahre war.



PC PLAYER Super plus:

Jeden Monat PC PLAYER mit 2 CD-ROMs und Vollversion!



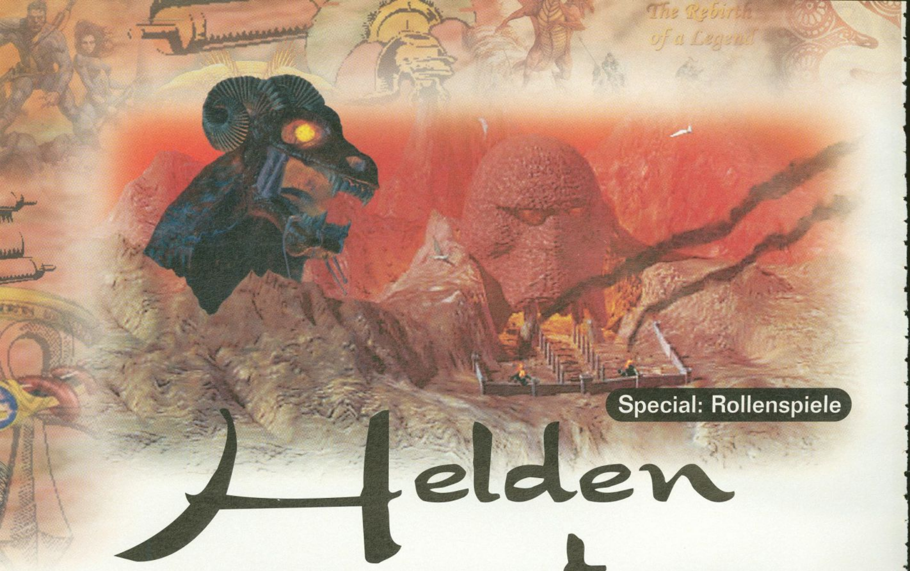
Kann man eigentlich PC PLAYER plus, die Instanz in der Spielewelt, noch wertvoller machen? Ja, man kann! Denn jetzt gibt es eine weitere PC PLAYER Variante mit einer kompletten Vollversion auf jeder Ausgabe. Also jeden Monat ein Heft, die legendäre CD-ROM und ein Spiele-Klassiker für nur 19,80 DM.

Name dieses Leckerbissens? Ganz einfach: PC PLAYER Super plus.

Und daß das Ganze kein Aprilscherz ist, werden Sie ab 1. April an Ihrem Kiosk entdecken – wenn nicht schon andere Spielefreaks Ihnen zuvor gekommen sind.

Mit PLAYER`S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!





Special: Rollenspiele

Helden von gestern

RAM frei zur Renaissance der Rollenspiele. Die Wurzeln des traditionsreichen Comeback-Genres reichen bis in die 70er Jahre zurück.

Rollenspiele gehören neben Adventures und Strategiespielen zu den ältesten Genres überhaupt. Bereits in den Frühtagen der Computerei vergnügten sich Studenten an Großrechenanlagen mit den ersten Versionen moderner Rollenspiele.

Die Faszination »Rollenspiel« läßt sich auf ein paar schlichte Fakten reduzieren: Kein anderes Genre erlaubt es dem Spieler, sich so intensiv mit der virtuellen Umwelt zu beschäftigen. In keiner anderen Spielegattung ist die Konzentration unterschiedlicher Interaktionsoptionen und die persönliche Bindung zum Geschehen so hoch wie hier. Denn in einem Rollenspiel erschaffen Sie mindestens einen, meistens jedoch mehrere Helden oder Heldinnen und bestehen mit diesen Charakteren (so der Fachjargon) diverse Abenteuer.

In mühseliger Kleinarbeit wachen Sie über das Wohlergehen der anfangs schwächlichen Truppe und päppeln die Charaktere im Spielverlauf zu wahren Superhelden auf. Welcher Rollenspieler hat nicht mit Entsetzen und einem kurzen Wutausbruch reagiert, wenn der Lieblingsmagier einem Drachen zum Opfer fiel? Kurzum, die »gefühlsmäßige« Bindung ist bei Rollenspielen erheblich stärker als bei den meisten anderen Programmen, wo es »nur« darum geht, vorgefertigte Pixel oder Polygone zu steuern.

Weitere Gründe für die Beliebtheit von Rollenspielen sind die Vielfalt der Szenarien und die geschickte Vermischung mit anderen Genres. Eine umfangreiche Story und viele Rätsel kennen wir aus Adventures, taktisches Vorgehen (z.B. beim Kampf) aus Strategiespielen und den sorgsamen Umgang mit Ressourcen wie Nahrung, Gold oder Waffen aus Wirtschaftssimulationen.

Vor der Komplexität kann nur gewarnt werden: Egal ob Klassiker oder modernes Rollenspiel, Sie sollten viel Zeit mitbringen – im besten Fall haben Sie ein Rollenspiel an einem langen Wochenende durch, im »schlimmsten« Fall verbraten Sie ein paar Monate. Der schiere Umfang und die komplizierten Berechnungen, die im Hintergrund vom Computer angestellt werden, sind auch Gründe dafür, warum es heute nur noch wenige Firmen gibt, die sich diesem Genre überhaupt widmen. Entwicklungszeiten dauern schon mal bis zu drei Jahre – für die Hersteller ein nicht unerhebliches finanzielles Risiko.

Nichtsdestotrotz erlebt das Rollenspielgenre derzeit eine echte Renaissance. Ob »Fallout 2«, »Baldur's Gate«, »Ultima 9«, Might & Magic 6«, »Wizardry 8« oder »Final Fantasy 7« – für Nachschub ist ausreichend gesorgt, die Rollenspielzukunft erstrahlt in einem rosigen Licht. Eine prächtige Gelegenheit, um die Highlights und Klassiker der letzten Jahrzehnte zu würdigen, welche dieses Genre entscheidend mitgeprägt haben. Die Titelliste auf den folgenden Seiten erhebt keineswegs Anspruch auf Vollständigkeit. Locker hätten wir 50 weitere wichtige Rollenspiele aufzählen können, aber dies hätte den Seitenrahmen des Specials deutlich gesprengt. **(Michael Hengst/hl)**

Das Grosse Tips & Tricks Sonderheft

Hier erhaltet Ihr die kompletten Lösungen!



9.80 DM

Sofort bestellen oder ab 30.3.98 im Handel!

Kennt Ihr das? Euer neues Top-Game zeigt Euch die lange Nase und läßt Euch einfach nicht in den nächsten Level. Wenn Ihr jetzt statt banaler Binsenweisheiten konkrete Spielehilfen sucht, dann braucht Ihr die neue Special Edition von Power Play. Denn hier gibt's die Tips, die zum Kern der Sache kommen. Ungewöhnliche Strategien, die Eure Gegner clever austricksen.

☐ **Ja, ich bestelle das Power Play Sonderheft „Tips & Tricks" für nur DM 9,80 zuzügl. DM 3,- für Porto und Versand!**

Name, Vorname ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

Datum, Unterschrift ______________________ CPP 85

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxt Ihn unter 089-202 402 15 oder bestellt per E-Mail unter weka@csj.de

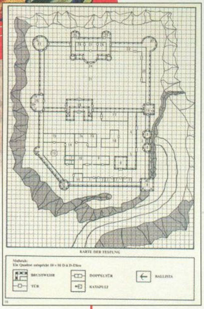
Komplettlösungen und detaillierte Karten, die sagen, wo's lang geht. Laßt Euch also nicht länger auf der Nase rumtanzen. Holt Euch die Power Play Special Edition ... und schlagt zurück!

Power Play – das wird gespielt!



Dungeons & Dragons (TSR, 1974)

Lange bevor der Computer komplizierte Berechnungen erledigte, Pixelmonster durch virtuelle Labyrinthe schlurften und die Hilfeschreie armer Prinzessinen aus den Lautsprechern krächzten, vergnügten sich fantasybeseelte Spieler schon in Märchenreichen, meuchelten Drachen und plünderten Schätze. Einen der solidesten Grundsteine für die Spielewelt legte der Rollenspielguru Gary Gygax zusammen mit ein paar Kumpels Anfang der 70er Jahre. So erdachte die verschworene Gemeinschaft Abenteuer und Regeln, die als »Dungeons & Dragons« in die Annalen der Spielehistorie eingehen sollten und gründeten gemeinsam die Rollenspielschmiede TSR. Hier wurde noch »per Hand« gespielt, also gewürfelt und gezeichnet. Mehr als ein Vierteljahrhundert später haben die elektronischen Rollenspiele den Oldies nicht den Rang abgelaufen: In friedlichem Einklang leben die Generationen fröhlich unter einem Dach. Pen & Paper-Spezialisten gönnen sich gelegentlich eine Kellerexkursion am Monitor, Digital-Heroen versuchen sich gerne am Brettvorbild.



Ultima: The First Age of Darkness (Origin, 1980)

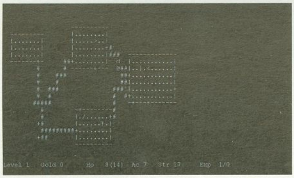
Neben Wizardry beeinflußte kein anderes Rollenspiel die Computerszene derart stark wie die Ultima-Reihe von Richard »Lord British« Garriott. Ultima gilt bei vielen Fans als der Rolls Royce unter den Rollenspielen und dies aus einem besonderen Grund: Im Lauf der Jahre entwickelte sich Ultima immer mehr zur detailverliebten Simulation einer Märchenwelt. Statt schlichter Monsterschlachtereien legte Garriott mehr Wert auf ausgewogene Geschichten mit hintergründiger Botschaft. Er garnierte die Programme im Laufe der Jahre mit einer Unmenge von winzigen Kleinigkeiten, die bis heute in keinem anderen Computerrollenspiel zu finden sind. Der Protagonist darf beispielsweise sein eigenes Brot backen, Beeren pflücken, Wein anbauen oder Pferde beschlagen. Ultima 1 hingegen war noch recht schlicht: Es galt, den bösen Zauberer und Vatermörder Mondain dingfest zu machen. Wer möchte, kann das Ur-Ultima heute noch spielen – Origin veröffentlicht gerade die »Ultima Collection« mit den Teilen 1 bis 8 und dem Bonusspiel »Akalabeth«, Garriotts allererstem Programm.

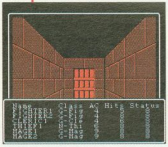


70er Jahre | **1980** | **1981** | **1982** | **1983** | **1984**

Hack/Net-Hack (diverse, ab 70er Jahre)

Das soll ein Rollenspiel sein? Beim ersten Blick auf das typische Hack-Outfit winken 3Dfx-Spieler nur müde ab. Statt Grafikorgien schlichte Zeichenoptik: Aus einem »$« wird ein Schatz, hinter einem »d« verbirgt sich ein kleiner Hund, ein »#« markiert einen Gang, ein »+« steht für eine Tür. Dungeonwände werden mittels »-« zusammengesetzt. Und trotzdem: Diesem Ur-Vater der Computerrollenspiele gelingt es auch heute noch, Spieler in seinen Bann zu ziehen. Wer einmal anfängt durch die spartanischen Labyrinthe zu marschieren, auf der Suche nach Gold, Erfahrungspunkten und tollen Gegenständen die Dungeons durchstreift, vergißt schnell die karge Optik. Phantasie und ein zeitloses Spielprinzip gehören zu den Hack-Tugenden. Als Net-Hack gibt's eine Onlinevariante, das Original wurde gar von SSI (»Dungeon Hack«) und Blizzard (»Diablo«) in moderner Verpackung neu aufgelegt.





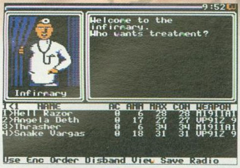
Wizardy: Proving Grounds of the Mad Overlord (Sir-Tech, 1981)

Wizardry ist der Großvater der 3D-Rollenspiele. Ob Sie heute alleine oder mit einer Party durch ein dreidimensionales Labyrinth stapfen, ob die Dungeons aus echtzeitberechneten Polygonen bestehen oder fest gepixelte Mauern Ihre Helden umschließen, spielt dabei keine Rolle. Die 3D-Kerker gab's schon 1981. Die jüngeren Wizardry-Spiele genießen in Kennerkreisen den Ruf, die Fackel des klassischen Rollenspiels besonders hoch zu halten, ohne dabei altbacken zu wirken. Ein grundsolides Charaktersystem, fesche Zauberformeln, eine gelungene Storyline und jede Menge Monster machen aus den Wizardry-Spielen stete Suchtgefahr-Quellen.

The Bard's Tale: Tales of the Unknown (Interplay, 1985)



Eigentlich gebührt Spieldesigner Michael Cranford eine Medaille für den gelungensten Spiele-Klon aller Zeiten. Er verfeinerte 1985 das beliebte Wizardry-Spielprinzip um einige wichtige Details, ließ für 8-Bit-Verhältnisse oppulent animierte Grafik auffahren und landete mit dem Resultat dieser Edel-Abkupferei einen Riesenerfolg. The Bard's Tale gehört ohne Frage zu den wichtigsten Klassikern des Genres. Bei Kennern gilt übrigens die Atari ST-Version des Oldies als die beste Fassung. Zwei weitere Bard's Tale-Teile folgten. Wer brav seine Helden aufbewahrte, konnte die liebgewonnene Truppe durch alle drei Programme schleppen. Electronic Arts hatte übrigens einen 4. Teil der Reihe in Arbeit, der jedoch nach über zwei Jahren Entwicklungszeit eingestampft wurde.



Wasteland (Interplay, 1986)

Wasteland ist ein echtes Ausnahme(rollen)-spiel: Statt vor dem »üblichen« Fantasy-Background spielt der Oldie im postnuklearen US-Bundesstaat Nevada. Vier mutige Ranger durchstreifen die atomare Wüste, lösen knifflige Aufgaben und liefern sich Gefechte mit mutierten Killerkaninchen, Robotern und finsteren Rockerbanden. Statt Schwert und Magie gibt's hier MGs, kugelsichere Westen und ein wegweisendes Talentsystem. Ein besonderes Highlight ist das Charaktersystem, das es erstmals erlaubte, die eigene Party aufzuteilen. Wasteland ist zudem ein harter Brocken: Nur erfahrene Rollenspieler sollten sich an dieses Mammutwerk wagen. Der inoffizielle Nachfolger von Wasteland ist Fallout, das dieser Tage endlich in Deutsch erscheinen soll. Glücklicherweise gibt es Wasteland wieder zu kaufen: Interplay veröffentlichte es zusammen mit weiteren Edel-Oldies auf der Compilation »The Ultimate RPG Archives«.

Dragon Warrior (Enix, 1986)

Was hat denn, bitte schön, ein Videospiel in einer PC-Spielezeitschrift verloren? Bevor Sie erbost weiterblättern: Dieses Programm gehört mit zu den innovativsten und besten Rollenspielen, die es gibt – ergo findet es auch hier seinen Platz. Mit dem Aufstieg des Nintendo Entertainment Systems, kurz NES genannt, begann auch der eigentliche Siegeszug der Rollenspiele auf Videospielekonsolen. Eines der ältesten und bekanntesten Rollenspiele für das NES war Dragon Warrior. Im Mutterland Japan hieß der Modul-Leckerbissen von Enix noch »Dragon Quest«. In den USA erschienen nur die ersten drei Teile, europäische Spieler kamen erst gar nicht in den Genuß dieser Kultserie. Mittlerweile gibt es sechs Teile der Reihe, zwei davon für das Super Nintendo. In der letzten Zeit wurde es jedoch ruhig um Dragon Warrior. Ein neues Spiel ist zwar in Arbeit, wann es jedoch erscheinen soll, steht in den Sternen.





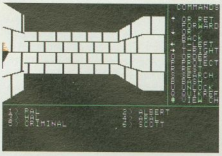
Dungeon Master (FTL, 1987)

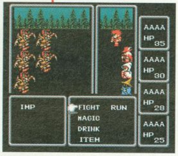
Für viele Fans des Genres war Dungeon Master seinerzeit ein legitimer Grund, sich einen Atari ST zu kaufen. Noch nie zuvor ging es in einem Keller so lebhaft zu, wie in diesem Spiel. Der größte Unterschied zu klassischen Programmen des Genres war nämlich nicht die – für damalige Verhältnisse – grandiose 3D-Grafik, sondern das Echtzeit-Prinzip. Statt wie gewohnt rundenweise auf Monster einzudreschen und gemütlich an der Lösung eines Puzzles zu knacken, setzte Dungeon Master den Spieler ordentlich unter Druck. Monster liefen selbstständig durch die verwinkelten Gänge, griffen die vierköpfige Heldencrew von alleine an und rannten auch schon mal weg, wenn's brenzlig wurde. Einige Rätsel basierten auf Geschwindigkeit und Geschick; wer stundenlang überlegte, überlebte nicht lange. Mit einem Schlag stellte Hersteller FTL die Rollenspielwelt auf den Kopf, und schickte die Konkurrenz in die Wüste. Leider blieb es dabei: Die Erweiterung »Chaos strikes back« und der viel zu spät erschienene zweite Teil (»Legend of Skullkeep«, Interplay) konnten an den Erfolg des Originals nicht mehr anknüpfen. Dungeon Master gilt als eines der einflußreichsten Rollenspiele; das von Westwood für SSI programmierte Eye of the Beholder ist der prominenteste Inspirationsenkel.

1985 1986 1987 1988 1989 1990

Might & Magic: Book One (New World Computing, 1986)

Damals, in den Frühtagen der Computerrollenspiele, konkurrierte ein aufstrebender Softwarestern mit den Bard's Tale- und Wizardry-Kollegen. Might & Magic erblickte 1986 das Licht der Welt und ist bis heute eine der langlebigsten Rollenspielserien, die es gibt. Der erste Teil orientierte sich noch deutlich an der Konkurrenz: Eine sechsköpfige Heldengruppe, eine 3D-Umgebung, jede Menge Monster, Schatzkisten und furiose Aufgaben waren die Zutaten. Allerdings knackten an dem heftigen Schwierigkeitsgrad auch Experten ganz ordentlich. Hersteller New World Computing erlangte durch die Might & Magic-Serie internationale Beachtung. Bis heute sind fünf Teile erhältlich, ein sechster Part ist derzeit in der Mache und soll in Kürze in die Läden kommen.





Final Fantasy (Square, 1987)

Lange Zeit stand die Final-Fantasy-Reihe von Square im Schatten des Enixschen Dragon Warriors. Mit der Zurückhaltung ist es nun endgültig vorbei: Nicht nur in Japan hat Final Fantasy den Erzrivalen an Beliebtheit deutlich überrundet. Zudem hat Hersteller Square den Schoß Nintendos verlassen und den jüngsten Part (»Final Fantasy 7«) auf PlayStation veröffentlicht. Erstmals ist außerdem eine PC-Version in Vorbereitung. Final Fantasy gebührt unverhohlener Respekt für technische und spielerische Qualität: Kaum ein anderes Designteam sprengt so konsequent die Fesseln regulärer Rollenspieltraditionen wie Square; kein anderes Softwarehaus experimentiert in seinen Programmen so hemmungslos mit verwinkelten Geschichten, Bonus-Spielchen und Sub-Plots.

Pool of Radiance (SSI, 1988)



Neidisch schielten Computerbesitzer auf die Rollenspielkollegen, die sich mit Papier und Bleistift bewaffnet an den sogenannten Tabletop- bzw. Pen & Paper-Spielen vergnügten. Highlight der Papier-Fraktion war vor rund zehn Jahren die konsequente Weiterentwicklung des »Dungeon & Dragon«-Themas. »Advanced Dungeons & Dragons« brillierte durch verbesserte Regeln und ein umfangreicheres Universum. Ganz oben auf der Beliebtheitsskala standen Szenarien aus der »Forgotten Realms«-Welt. SSI sicherte sich damals die Computer-Umsetzungsrechte für das hochgeschätzte Regel- und Storywerk. Debütspiel war Pool of Radiance, welches heute noch als das anspruchsvollste AD&D-Rollenspiel gilt. Die größte Besonderheit des Programms war das umfangreiche und taktisch angehauchte Kampfsystem. Kein Nachfolger konnte den Erfolg von Pools of Radiance übertreffen; die AD&D-Lizenz wanderte indes von SSI zu Interplay.



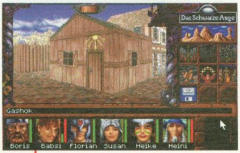
Ultima Underworld: The Stygian Abyss (Origin, 1991)

Die Idee zur »Ultima Underworld«-Reihe war ebensoso schlicht wie brillant: Man nehme das erprobte Ultima-Universum und das technische Grundprinzip eines Dungeon Master, addiere die neuste 3D-Technik und fertig ist der Klassiker. Die Mischung aus furiosem Echtzeit-Kerker und technischer High-End-Präsentation war so gelungen, daß Underworld Gefahr lief, der Ultima-Mutter den Rang abzulaufen. Erstmalig in der Geschichte bestand ein Labyrinth nicht aus quadratischen Blöcken, sondern aus unregelmäßigen Kavernen. So natürliches Ambiente gab es bis dato nicht; sogar physikalische Gesetzmäßigkeiten wurden beachtet. So kollerten Gegenstände, irrtümlicherweise auf eine Schräge gelegt, einen Hang hinunter. Entsprechend der Umgebung veränderte sich das Verhalten des Helden: Neben dem Lösen herkömmlicher Rätsel und dem Erlegen herumwuselnder Monster mußte der Protatonist auch Abgründe überspringen.

Das Schwarze Auge: Sternenschweif (Attic, 1992)

Gegen die Übermacht der US-Rollenspiele war und ist kaum ein Kraut gewachsen. Nur wenige europäische Hersteller und noch weniger deutsche Entwicklungsfirmen haben sich überhaupt an das Thema Rollenspiel herangetraut. Eine der wenigen erfreulichen Ausnahmen ist die schwäbische Firma Attic, die mit der Computerumsetzung des beliebten Brett-Rollenspieles Das Schwarze Auge für Furore sorgte und sogar internationale Erfolge feierte.

Sternenschweif, so der Titel des ersten Teils der bislang auf drei Spiele angewachsenen Reihe, zollte dem Pen-and-paper-Vorbild Tribut. Jede Menge Charaktereigenschaften und Fähigkeiten galt es zu überwachen und zu pflegen. Was echten Fans der Brett-Version ein Quell der Freude war, verschreckte den Normalspieler ein wenig. Trotzdem: Schon beim zweiten Teil (»Schicksalsklinge«) wurden diese Mankos beseitigt; dem Aufstieg in die obere Mittelklasse der Rollenspiele stand nichts mehr im Weg.





Dark Sun: Shattered Lands (SSI, 1993)

Zu den fleißigsten Herstellern von Rollenspielkost gehört die kalifornische Firma »Strategic Simulations Inc.«, kurz SSI genannt. Nicht zuletzt durch den lukrativen AD&D-Lizenzdeal mit TSR verließen hier mehr Rollenspiele als bei jeder anderen Firma das Montageband.

Die Fließband-Mentalität schlug sich allerdings deutlich in der nachlassenden Qualität nieder, was SSI veranlaßte, neue AD&D-Welten zu erobern und das angestaubte Spielprinzip mit frischer Technik zu verbessern. Mit Erfolg: Nachdem die alte Pool-of-Radiance-Engine endlich beerdigt war, gab »Dark Sun« den Spielern das Vertrauen in die AD&D-Welt zurück. Aufgemotzte Grafik und moderne Mausbedienung bei gleichbleibend komplexem taktischen Rundengekloppe erfreuten die Fans. Eine sehr ähnliche Fortsetzung trug den Titel »Wake of the Ravager«.

1991 1992 1993 1994 1995 1996



Ultima 7: The Black Gate (Origin, 1991)

Die siebte Episode gilt bei den Fans als das beste Ultima aller Zeiten. Hochkomplex und detailreich wie nie, präsentierte sich die Saga um den Avatar und Lord British in einem grafisch äußerst ansprechenden Gewand. Außerdem hatten sich die Entwickler einen besonderen Gag ausgedacht, der bei vielen Freunden der Serie – trotz der Begeisterung über die sagenhafte Qualität – für leichten Unmut sorgte: The Black Gate war nicht vollständig. Der Avatar konnte sein Abenteuer im Prinzip nicht beenden, sondern mußte auf den zweiten Teil Serpent's Isle warten.

Als Krönung spendierte Origin dem Ganzen noch eine Szenario-CD, auf der der Avatar besonders nette Waffen finden konnte. Vielen Spielern blieb angesichts der dreisten »Nimm drei«-Mentalität der Geldbeutel stecken.

Lands of Lore (Westwood, 1993)

So ungewöhnlich ist das Rollenspiel-Genre für die in Las Vegas ansässige Softwareschmiede Westwood nicht. Zwar sind die Programmierer vor allem für ihre Echtzeit-Strategiespiele bekannt (Dune 2, Command & Conquer), aber Rollenspiele haben eine noch längere Tradition. So verdienten sich die Amerikaner die ersten Lorbeeren durch technisch gelungene Umsetzungen berühmter SSI-Spiele. Das bekannteste Beispiel hierfür ist die Atari ST-Version des Oldies »Phantasie 3« und die Eigenproduktion »Hillsfar«, die mit dem AD&D-Label versehen ebenfalls bei SSI erschien. »Lands of Lore« begeisterte vor allem durch famose Zwischensequenzen. Tolle Zauberspruchеffekte, ein einsteigerfreundliches Benutzerinterface und die spritzige Story katapultierten das Programm in der Beliebtheitsskala ganz nach oben.



Diablo (Blizzard, 1996)

Experten mäkeln gerne an dem seichten Spielprinzip von Diablo herum – geht es doch nur um das gekonnte Abmurksen von Monstern. Statt einer gigantischen Oberwelt mit verzwickten Plots und millionenfachen Rätseln, konzentriert sich der spielerische Inhalt auf drei wesentliche Grundfaktoren: Feinde killen, Erfahrungsstufen nach oben klettern und möglichst viel Gold einsacken. Dazu stehen nur drei vorgefertigte Charaktere zur Wahl – von komplexem Party-System oder gar monströsen Rätseln keine Spur. Trotz (oder gerade wegen) des simplizistischen Ambientes gehört Diablo zu den erfolgreichsten Rollenspielen der letzten Jahre. Hinzu kommt der aufreibende Multiplayer-Modus, mit dem sich Dungeon-Könige aus der ganzen Welt an der Monsterjagd beteiligen können. Diablo ist aber beileibe keine neue Design-Innovation, sondern basiert in großen Zügen auf dem uralten Hack-Prinzip. Mittlerweile gibt es eine Zusatz-CD mit frischen Feinden und neuen Charakteren (Hellfire), ein 2. Teil kommt Ende des Jahres.



BATTLESPIRE

Warum die Softwarefirma Bethesda noch keine Namensänderung in »Bughesda« vorgenommen hat, bleibt der Welt wohl für immer ein Rätsel. Stürmten doch bei einem Rennen um die höchste Fehlerdichte in Dungeons die beiden Produkte Daggerfall und Battlespire Kopf an Kopf auf die ersten Plätze. Wände durchschreitende Monster, schaurige Gegner ohne Unterleib oder perspektivisch verzerrte Dungeons stellen die Spezialitäten der heillos veralteten 3D-Grafikengine von Battlespire dar.

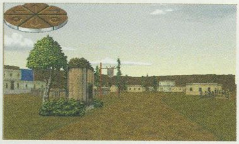
Doch wo die technische Seite schwerste Mängel aufweist, schafft der restliche Aufbau des Spiels ein wenig Linderung. Die Charaktererstellung etwa schlägt mit ihrem Detailreichtum alles bisher dagewesene. Und auch die Ausrüstungsgegenstände sind derart abwechslungsreich, daß sich Diablo verbergen darf. Die Hintergrundgeschichte ist halbwegs interessant, von einem Feuerwerk der Originalität kann jedoch keine Rede sein. Anders die Rätsel, bei diesen stimmen sowohl Qualität wie Quantität. Was letztendlich jedoch nichts an der Tatsache ändert, daß extrem gute Nerven erforderlich sind, um die grausige Optik langfristig zu ertragen.

Fazit: Die schlimmsten Mängel Battlespires sind in der schlampigen Ausführung begründet. Kaufen sollten es also nur Menschen mit einer hohen Toleranzschwelle gegenüber Programmierfehlern und Grafikmacken. (vs)



BATTLESPIRE	
Hersteller:	Bethesda
Test in Ausgabe:	2/98
Kampfsystem:	Echtzeit
Ca.-Spieldauer:	60 Stunden
Grafik:	40
Story:	50
Rätsel:	70
Spielspaß:	62

BETRAYAL IN ANTARA



Beim inoffiziellen Nachfolger zu Betrayal at Krondor steuern Sie den jungen Helden Aren, dessen Abenteuern sich im weiteren Spielverlauf zusätzliche Charaktere anschließen. Ähnlich DSA 3 herrscht bei Betrayal in Antara ein mildes Durcheinander in Bezug auf die Darstellungsformen. Präsentiert sich doch so manche Stadt in 3D, während größere Metropolen durch zweidimensionale Übersichtskarten repräsentiert werden. Lassen Sie sich auf eines der langwierigen Gespräche mit der heimischen Bevölkerung ein, erleben Sie das Geschehen in Form handgemalter Standbilder.

Die rundenbasierten Kämpfe wiederum betrachten Sie aus einer schrägen Iso-Perspektive, die alle Teilnehmer des Scharmützels gleichzeitig abbildet. Ihre Feinde streunen übrigens nicht etwa opfersuchend durch die Botanik. Sie stehen vielmehr als erstarrte Salzsäulen in der Gegend herum und warten darauf, eine Abreibung zu bekommen.

Die Hintergrundgeschichte überschlägt sich zwar nicht vor Originalität, erweist sich aber durch dezente Shannara-Anleihen als recht brauchbar. Über die stilistischen Holprigkeiten trösten zahlreiche Missionen und ein komplexes Magiesystem etwas hinweg.

Fazit: Insgesamt wirkt Betrayal in Antara auf lieblose Art und Weise zusammengestückelt. Passionierte Rollenspieler, die monatelang auf dem Trockenen saßen, mögen es zwar durchaus eines Blickes würdigen. Einsteigern, die das Genre noch liebgewinnen müssen, sei aber in jedem Fall abgeraten. (vs)

BETRAYAL IN ANTARA	
Hersteller:	Sierra
Test in Ausgabe:	9/97
Kampfsystem:	Runden
Ca.-Spieldauer:	40 Stunden
Grafik:	30
Story:	70
Rätsel:	50
Spielspaß:	39

DAGGER-FALL

Den ältesten Kandidaten unseres Vergleichsfeldes zeichnet eine Besonderheit aus: Kein anderes Spiel beinhaltet eine derartig große Menge Monster, NPCs, Missionen und finsterer Kerker. Allein die Provinz Daggerfall verfügt über hunderte von Bauernhöfen, Städten und Dungeons und sie ist nur eine von 40 Regionen der Spielwelt.

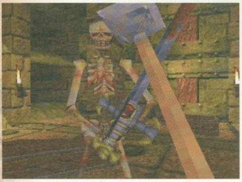
Wer nun aber diesen Umfang mit gut durchdachter Komplexität gleichsetzt, begeht einen gewaltigen Fehler. Der Programmiertrick liegt darin, daß die dreidimsionale Umgebung, durch die Sie mit Ihrem Bildschirmego wandern, aus einzelnen Versatzstücken besteht, die nach dem Zufallsprinzip wiederholt werden. So finden Sie in einem Dorf zwar den Metzger an der Stelle, an der sonst der Bäcker haust, trotzdem sehen die einzelnen Orte alle in etwa gleich aus. Ebenso die Aufträge, welche Ihnen zahlreiche NPCs im Laufe des Spiels antragen. Wenn Sie der 483. Bauer zu den Orten A, B und C schickt, um die Gegenstände X, Y und Z zu holen, beginnt langsam der Putz von der Rollenspielfassade zu bröckeln. Einzig und allein die individuellen Dungeons, die zum Haupterzählstrang gehören, sind per Hand zusammengebastelt.



Fazit: In Sachen Spielzeit dürfte Daggerfall kaum zu schlagen sein. Wer kann schon gegen 15.000 Schauplätze konkurrieren? Allerdings nützt das breiteste Experimentierfeld wenig, wenn die Langzeitmotivation von eintönigem Spieldesign gefoltert wird. (vs)

DAGGERFALL	
Hersteller:	Bethesda
Test in Ausgabe:	12/96
Kampfsystem:	Echtzeit
Ca.-Spieldauer:	schier endlos
Grafik:	40
Story:	50
Rätsel:	30
Spielspaß:	52

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN



Als einsamer Held absolvieren Sie von Ihrem Stützpunkt aus zahlreiche Aufträge, die Sie durch insgesamt 25 Dungeon-Abschnitte führen. Die in der üblichen 3D-Shooter-Perspektive dargestellten, überaus häßlichen Gemäuer werden übrigens von der langsam ergrauenden »Descent«-Grafikengine erzeugt. Da es überdies der Objekte (Kisten, Vasen, Schalter) viele gibt, leidet die System-Performance erheblich.

In den hektischen Echtzeitkämpfen tauschen Sie zwischenzeitlich stählerne Argumente mit der aufdringlichen Monsterpopulation aus. Aber nicht nur zu geistlosen Schlägereien eignen sich die Kerkerbewohner. Hin und wieder kommt es vor, daß Sie mit einem der finsteren Gesellen einen gepflegten Plausch halten dürfen und er wichtige Informationen mitzuteilen hat. Insgesamt steht wie so oft ein vernünftiges Grundkonzept (AD&D-Regelwerk) einem unattraktiven Äußeren und zahlreichen Bedienungsmängeln gegenüber. Womit sich Interplay dabei auch bekleckert haben mag, Ruhm ist es gewiß nicht.

Fazit: Krude Steuerung, dicke Grafik-Bugs und Schnarchtempo killen den Spielspaß größtenteils ab. Schade, denn hinter der häßlichen Fassade stecken recht nette Dungeon-Missionen mit AD&D-Kern. (vs)

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	
Hersteller:	Interplay
Test in Ausgabe:	3/98
Kampfsystem:	Echtzeit
Ca.-Spieldauer:	40 Stunden
Grafik:	40
Story:	60
Rätsel:	60
Spielspaß:	46

DIABLO

Diablo und die zugehörige Erweiterung Hellfire standen des öfteren im Kreuzfeuer der Kritik. War man sich doch nicht einig darüber, ob Blizzards moderner Hack-Verschnitt überhaupt als Rollenspiel zu bezeichnen sei. Schließlich glänzt das Spielprinzip nicht durch Komplexität: In mausschändenden Klickorgien wieselt einer von drei Heldentypen (Kämpfer, Magier, Bogenschützin) durch zufallsgenerierte Isometrie-Dungeons, um den Oberschurken Diablo zu vernichten. Hierbei meuchelt und mordet er in den einzelnen Levels gigantische Monsterhorden. Mit den so gewonnenen Ausrüstungsgegenständen und Goldvorräten darf der stolze Recke in die sogenannte Oberwelt - ein winziges Dorf - spazieren, um dort nach Lust und Laune Heldenzubehör zu erwerben. Weiterhin finden sich in dem kleinen Städtchen einige wenige Charaktere, die mit diversen Missionen aufwarten.

Letztendlich sind es das stetige Anwachsen der Charakterwerte und das Sammeln magischer Ausrüstung, die Diablo so interessant machen. Gerade im Mehrspielermodus schlug sich manch tapferer Held an der Seite seiner Freunde (im heimischen Netzwerk oder online im battle.net) immer und immer wieder durch die Reihen der dämonischen Heerscharen.

Fazit: Manche Komplexitäts-Veteranen mögen über Diablo die Nase rümpfen, wie sie wollen – mit seinem simplen Aufbau beschert das Action-Rollenspiel enormen Spielwitz. Weitaus unkomplizierter und weitaus spaßiger als die aktuelle Konkurrenz. (vs)



DIABLO	
Hersteller:	Blizzard
Test in Ausgabe:	2/97
Kampfsystem:	Echtzeit
Ca.-Spieldauer:	15 Std. (Solo) – unendlich (battle.net)
Grafik:	80
Story:	40
Rätsel:	40
Spielspaß:	89

DSA 3 – SCHATTEN ÜBER RIVA

Der dritte Teil der Umsetzung des Pen-and-Paper Rollenspiels »Das schwarze Auge« hält sich streng an die Regeln der Vorlage. Die somit vorprogrammierten, unübersichtlich wirkenden Zahlenkolonnen schrecken viele Computerspieler durch ihre vermeintliche Komplexität ab. Befremdend auch der Stil-Wirrwarr: Die Erzählungen finden willkürlich wechselnd in Form kurzer Videosequenzen, verschiedener Textkästen und untertitelter Standbilder statt. Die 3D-Umgebung, durch welche Ihre sechsköpfige Heldengruppe schleicht, ist einfach nicht zeitgemäß: Feinde tauchen aus dem Nichts auf, NPCs warten in ihren Häusern auf Besuch, trauen sich aber nicht auf die Straße und unsichtbare Hindernisse versperren oftmals den Durchgang. Auch die isometrisch dargestellten Kämpfe zeichnen sich lediglich durch krasse Unübersichtlichkeit aus. Schade eigentlich, denn die Geschichte, welche sich ausschließlich auf die Stadt Riva und deren direkte Umgebung beschränkt, ist äußerst dicht und mitreißend.



Fazit: Trotz aufwendig erscheinendem Regelwerk, veralteter Grafik und unkomfortabler Bedienung ist DSA 3 durchaus einen Blick wert. Gerade Spieler, die viel Wert auf eine packende Hintergrundgeschichte legen, kommen voll auf ihre Kosten. Letztere sind zudem relativ niedrig; Schatten über Riva kostet lediglich rund 50 Mark. (vs)

DSA3 – SCHATTEN ÜBER RIVA	
Hersteller:	Attic/Topware
Test in Ausgabe:	2/97
Kampfsystem:	Runden
Ca.-Spieldauer:	20 Stunden
Grafik:	30
Story:	80
Rätsel:	70
Spielspaß:	59

FALLOUT

Die apokalyptische Endzeitvision Fallout vereint die Benutzerfreundlichkeit Diablos mit der Spieltiefe alter Ultima-Teile. Sie bereisen mit Ihrem Helden eine isometrische und zudem äußerst verstrahlte Erde mit dem Auftrag, einen sogenannten Wasserchip zu finden. Die Suche nach dem lebensrettenden Stück High-Tech entwickelt sich zu einer mitreißenden Geschichte zwischen verseuchten Ruinen und verrottenden Autowracks.

Nach und nach zieht der Sog verschiedenster Subplots und -quests Ihren Charakter tiefer und tiefer ins Geschehen. Neben der ausgezeichneten Storyline bietet Fallout auch technisch und spielerisch alles, was man sich wünschen kann: hochauflösende Grafik, einfache Bedienung und eine sehr intelligente Charaktererschaffung.



Auch das Kampfsystem verdient eine Erwähnung. Nähert sich Ihrem Helden nämlich eine potentielle Gefahr, schaltet Fallout von der Echtzeit-Einstellung, die Sie »Diablo«-mäßig frei herumlaufen läßt, auf den rundenbasierten Modus um. In diesem steht allen Akteuren eine gewisse Anzahl Züge zur Verfügung, in der sie einander mit den einfallsreichsten Waffen beharken können.

Fazit: Fallout stellt das ausgereifteste Rollenspiel der letzten Jahre dar. Interplay hat ein Werk geschaffen, das auf jede Festplatte gehört. (vs)

FALLOUT	
Hersteller:	Interplay
Test in Ausgabe:	1/98
Kampfsystem:	Runden
Ca.-Spieldauer:	60 Stunden
Grafik:	80
Story:	80
Rätsel:	80
Spielspaß:	85

LANDS OF LORE - GÖTTERDÄMMERUNG

Mit »Lands of Lore – Götterdämmerung«, dem jahrelang erwarteten Nachfolger des Klassikers »Lands of Lore«, sollte ein neues Zeitalter des Rollenspiels beginnen. Der Möchtegern-Meilenstein der Softwarebranche entpuppte sich jedoch schnell als Kiesel auf dem langen Pfad guter Vorsätze. Völlig veraltete 3D-Grafik, unübersichtliche Level, schlecht einkopierte Schauspieler, unreife Dialoge und ein nur halbwegs komfortables Inventar wiesen den Emporkömmling in seine Schranken.

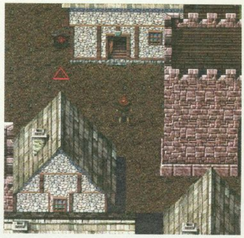
Eine Tragödie an sich, zumal eine wirklich originelle Hintergrundgeschichte das Spiel ziert. Lastet doch auf dem Protagonisten Luther ein schrecklicher Fluch, der ihn zu unwillkürlicher Gestaltwandlung veranlaßt. Sie wählen also in Götterdämmerung keinen individuellen Charakter, sondern spielen einen, der gleich mehrere Gestalten in sich vereint. So flitzt Luther etwa als kleines Reptil durch schmale Felsnischen oder verschreckt als gewaltige Bestie furchtsame Angestellte der Fantasy-Wach-und-Schließ-Gesellschaft. Einen weiteren Kritikpunkt stellen die Kämpfe dar: Diese finden im typischen »Klick-so-schnell-du-kannst«-Echtzeitmodus statt und verbessern die Langzeitmotivation nur begrenzt.

Fazit: Die nette Story und das halbwegs brauchbare Rätselpotential machen Lands of Lore durchaus spielenswert. Wer allerdings auf schicke und übersichtliche Grafik Wert legt, läßt besser die Finger weg. (vs)



LANDS OF LORE	
Hersteller:	Westwood
Test in Ausgabe:	11/97
Kampfsystem:	Echtzeit
Ca.-Spieldauer:	50 Stunden
Grafik:	40
Story:	80
Rätsel:	70
Spielspaß:	72

LEGACY OF KAIN



Das gruseligste Rollenspiel dieses Vergleichfelds ist eine Konsolenumsetzung mit ungewöhnlicher Grafik-Perspektive. Im Gegensatz zu den isometrischen Diablo-Dungeons betrachten Sie bei Legacy of Kain das Geschehen scheinbar von oben. Die Darstellungsweise ist aber derart verzerrt, daß sie Ihnen gleichzeitig den Draufblick auf jede im Spiel vorhandene Wand gewährt. Ihren Charakter dürfen Sie nicht frei auswählen. Ihnen wird vielmehr ein blutrünstiger Flattermann zugeteilt, in Fachkreisen auch Vampir genannt. Dieser hat die mehr oder weniger erfreuliche Fähigkeit, ganz nach Blutsaugerart Menschen auszuschlürfen, um Lebensenergie zu regenerieren. Außerdem kann er die Gestalten anderer Wesen annehmen. So dürfen Sie auch in Form eines Wolfs über Stock und Stein hüpfen oder als Fledermaus durch die Lüfte gleiten. Schade eigentlich, daß dieser Fähigkeit im eigentlichen Spiel keine entscheidende Rolle zukommt. Außerdem entspricht die Grafik nicht dem gewohnten PC-Standard, die Steuerung ist gelinde gesagt Murks, die beschränkte Speicherfunktion nervtötend und die Musik ein unerträgliches Gedudel.

Fazit: Eher ein mißglücktes Action-Adventures als ein gelungenes Rollenspiel. Technisch trübe Vampir-Tragödie, ohne Biß und Motivation. (vs)

LEGACY OF KAIN	
Hersteller:	Activision
Test in Ausgabe:	11/97
Kampfsystem:	Echtzeit
Ca.-Spieldauer:	30 Stunden
Grafik:	30
Story:	50
Rätsel:	30
Spielspaß:	25

Rollenspiele: Lexikon der Fachbegriffe

Dungeon-Duden

Für die einen ist es Alltagsjargon, für die anderen das wahrscheinlich unverständlichste Gebrabbel der Welt: Rollenspiele-Fachvokabular. Wir fassen für Sie die wichtigsten Begriffe zusammen.

Attribute: Die körperlichen wie auch geistigen Eigenschaften eines *Charakters* werden in allen Rollenspiel-Systemen peinlich genau aufgeschlüsselt und mit Zahlen versehen, welche deren Qualität widerspiegeln. Beispiele für Attribute wären: Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Charisma oder auch Konstitution.



Automap: Orientierungslose Rollenspieler mußten früher ihre Karten mit Block und Bleistift zusammenkrakeln, wenn sie nicht in den Tiefen irgendeines *Dungeons* verlustig gehen wollten. Aktuelle Spiele kartographieren vollautomatisch und bieten somit höchstmöglichen Heldenkomfort.

Charakter: Als Charakter bezeichnet man üblicherweise die vom Spieler gesteuerte Figur. All ihre Fähigkeiten und Eigenschaften werden während der *Charaktergenerierung* in Form von (meist unübersichtlichen) Zahlenkolonnen festgelegt. Diese Werte verändern sich im weiteren Spielverlauf und geben die Erfahrung und das Vorankommen der gespielten Figur wieder.

Charaktergenerierung: Die Erschaffung eines neuen Helden. Seine *Attribute, Fertigkeiten* wie auch andere Eigenschaften werden festgelegt. Wie dies im einzelnen vonstatten geht, unterscheidet sich von System zu System.

Dungeons: Alle unterirdischen Gangsysteme, welche den Held oder die Heldengruppe labyrinthartig umgeben, nennen sich Dungeons. Ganz egal, ob es sich dabei tatsächlich um Kerker oder auch nur Minen, Höhlen oder simple Kanalisationen geht.



Elf: Eine der drei klassischen Fantasy-Rassen ist der Elf (neben Mensch und Zwerg). Hierbei handelt es sich um feingliedrige, humanoide Wesen, die landläufig für Intelligenz und Geschick bekannt sind.

Erfahrungspunkte (Expericence, EXP-Points): Die Erfahrungspunkte sind das Kernstück jedes Rollenspiels. Für Kämpfe oder andersartige Heldentaten erhält der einzelne *Charakter* oder auch die *Party* eine bestimmte Anzahl Punkte. Diese symbolisieren das geistige und körperliche Wachstum der Spielfiguren.

Hit Points (Lebensenergie): Auch wenn der Begriff esoterisch klingen mag: Er bezeichnet ganz banal, wieviel körperlichen Schmerz und welche Anzahl Wunden ein virtueller Held überlebt, bevor er ins Totenreich fährt.

Level (Stufe): Der Level symbolisiert die Macht eines Helden. Wenn ein *Charakter* eine vorgegebene Menge *Erfahrungspunkte* gesammelt hat, steigt seine Stufe. Dies hat meistens eine Verbesserung seiner *Attribute, Lebensenergie,* des *Manas* oder anderer Eigenschaften zur Folge.

Mana: Wer sich bei Mana an die Bibel und vom Himmel regnende Brötchen erinnert fühlt, liegt völlig falsch. Mana beschreibt, im Gegensatz zur Lebensenergie, die übersinnliche Kraft eines *Charakters.* Verwendet dieser beispielsweise einen Zauberspuch, sinkt sein Manavorrat; ruht er sich aus oder meditiert, steigt er wieder.

NPC (Non Player Character): Hierbei handelt es sich um alle (intelligenten) Wesen einer Fantasywelt, die jedoch nicht von einem Menschen, sondern vom Computer gesteuert werden. Einziger Sinn und Zweck eines NPCs ist die Interaktion mit dem Spieler.



Ork: Er ist das beliebteste Monster schlechthin. Egal, ob in Science-Fiction-, Endzeit- oder klassischen Fantasy-Rollenspielen, der Ork bekommt immer wieder den Pelz versohlt. Allerdings unterscheidet sich das Aussehen dieser armen, geplagten Geschöpfe von System zu System, so daß er in manchen nicht einmal einen Pelz trägt. Aber das hindert verständlicherweise keinen Helden daran, ihn trotzdem zu vemöbeln.

Party: In Fantasywelten hat eine Party nichts mit Bierflecken auf dem Perserteppich oder Zigarettenlöchern auf dem Parkettboden zu tun. Gemeint ist hiermit der Zusammenschluß einiger tapferer Recken zu einer Heldengruppe.

Pen-and-Paper-Rollenspiele: Wie bei anderen Gesellschaftsspielen setzt sich eine Gruppe Interessierter zusammen, die gemeinsam den Abend verbringt (meist mit Streitigkeiten über die umfangreichen Regelwerke). Jeder Beteiligte erhält einen Stift und Papier (Pen and Paper), die zusammen mit der eigenen Phantasie (und einem Satz Regeln) das einzige Spielzubehör darstellen. Die Arbeit, die sonst der Computer erledigt (Darstellung der Umgebung, Erzählen der Geschichte, Vergeben von Erfahrungspunkten und so weiter), wird von einem Freiwilligen (dem »Meister«) übernommen, der das Geschehen vorträgt. Gespielt wird, ähnlich den Computerrollenspielen, bis das Abenteuer gelöst ist, der Meister die Nerven verloren hat oder der Pizza-Lieferservice an der Haustür klingelt.

Rollenspiel: Ein Spieler lenkt einen Helden oder eine ganze Gruppe solcher durch ein vorgegebenes Abenteuer. Hierbei spielen Kämpfe, Rätsel und verwinkelte *Dungeons* eine tragende Rolle. Charakteristisch ist die Tatsache, daß die virtuellen Recken ein Erfahrungswachstum durchleben. Ihre Fähigkeiten steigern sich, sie bekommen bessere Ausrüstungsgegenstände oder mächtigere Zauber. Darin liegt auch die Faszination dieses Genres begründet.

Zwerg: Durch alle Spielsysteme hinweg handelt es sich bei dieser Spezies um kleinwüchsige, bärtige Humanoide, mit einer großen Affinität zu Gold und Alkohol. Letzteren produzieren und konsumieren sie in rauhen Mengen. Es heißt, daß Zwergenschnaps eine ähnliche Wirkung auf Lebewesen hat, wie die Gravitation auf große, schwere Steine. (vs)

In Würde gealtert

Einige der besten Rollenspiele aller Zeiten werden in zwei exzellenten Sammlungen angeboten. Haben Sie die, haben Sie alle.

Alle Jahre wieder kommen Hersteller auf die hervorragende Idee, mit tattrigen Spiele-Oldies noch einmal Reibach zu machen. Flugs die Compilation-Packung geöffnet und hineingeworfen, was zu alt ist, um in die Tiefen irgendeines Dungeons zu entfleuchen. Schön, wenn diese Fledderung der werdenden Spieleleichen wenigstens einen gewissen Stil, sprich namhafte Titel hat. »The Ultimate RPG Archive« und die »Ultima Collection« zeigen, wie hochwertiges Software-Recycling aussehen kann.

The Ultimate RPG Archive

Interplays **The Ultimate RPG Archive** faßt mit seinem ehrgebietenden Namen zwölf Rollenspielveteranen zusammen, angefangen mit der **Bard's Tale Triology** und dem dazugehörigen **Construction Set**. Echte Nostalgiker dürfen hier ihr Wiedersehen mit archaischer EGA-Grafik feiern. Steuern Sie Ihre Heldentruppe schrittweise durch sogenannte »3D-Grafik« (nein, es gibt keine 3Dfx Unterstützung!) und erleben Sie den Computercharme der 80er Jahre. Die nächste große Serie repräsentiert **Might and Magic: World of Xeen**, bestehend aus den Teilen »Clouds of Xeen« und »Darkside of Xeen«. Auch Interplays **Stonekeep** ist mit von der Partie. Mit digitalisierten Schauspielern und aufwendigen Zwischensequenzen protzend, hebt es sich von der zumeist handgemalten Konkurrenz deutlich ab. Zu einer vollständigen Sammlung gehört natürlich auch das **Ultima Underworld**-Duo. Zwar erscheint uns heute die völlige Bewegungsfreiheit in einer »realistischen« 3D-Umgebung angesichts »Battlespire« und Co. nicht mehr spektakulär, doch revolutionierte »The Stygian Abyss« mit diesem Feature das Genre. Der Nachfolger »Labyrinth of Worlds« setzt die neu eingeführte Tradition fort und entspricht gleichzeitig der für Origin typischen Erzähl- und Rätselqualität. Eines der weniger bekannten Spiele ist **Dragon Wars**. Bei diesem herrschen mit 16 Farben und textlastigen Menüs ähnliche Verhältnisse wie in Bard's Tale, welche wiederum nur echte Nostalgiker auf sich nehmen werden. Ähnlich das Endzeit-Rollenspiel **Wasteland**, das als Opa von »Fallout« bezeichnet wird.

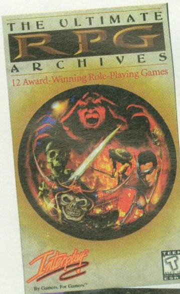
Last, but not least steckt in Interplays Fantasy-Wundertüte noch der siebte Ableger der »Wizardry«-Reihe. Bei **Wizardry Gold** handelt es sich um eine Windows-95-Umsetzung von »Crusaders of the Dark Savant«. Mit SVGA, Sprachausgabe und einigen netten Gimmicks (Desktop Theme) aufgepeppt, ist Sir-Techs Schlachtschiff auch heute noch eine Alternative zu neueren Light-Rollenspielen. Bei solch einer gehaltvollen Versammlung illustrer Oldies kann die Empfehlung nur lauten: schlagen Sie zu!



World of Xeen ist einer der Glanzpunkte von Ultimate RPG Archives.



Wasteland gilt als geistiger Urvater Fallouts.



The Ultimate RPG Archive umfaßt 12 legendäre Rollenspiele: Bard's Tale 1 – 3 nebst Construction Set, Might and Magic 4 + 5, Ultima Underworld 1 + 2, Wasteland, Dragon Wars, Stonekeep und Wizardry Gold.



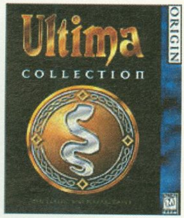
Wizardry Gold ist die grafisch verbesserte Umsetzung von Crusaders of the Dark Savant für Windows 95.



Ultima Collection

Während The Ultimate RPG Archive den einen Teil der Rollenspiel-Hemisphäre abdeckt, nimmt sich die **Ultima Collection** der anderen besitzenswerten Hälfte an. Lord Britishs gesammelte Werke (von »Akalabeth« bis »Pagan«) finden Sie zusammen mit interessanten Infos, Tips, Tricks und einigen Demos auf einer einzigen CD. Zwar werden die ersten fünf Ultimas mit ihrer abschreckenden EGA-Grafik und umständlichen Tastaturkommandos nur dem harten Kern der Rollenspieler eine Freude sein, doch seit der 256-Farben Revolution durch »Ultima 6« lohnt der Kauf auch für weniger Hartgesottene. Spätestens »Ultima 7« (mit allen Zusätzen) und Pagan verfügen über das nötige Aussehen und eine intelligente Benutzerführung, um auch verweichlichten High-End-Usern Spaß zu bereiten.

Eines zeichnet allerdings die komplette Reihe aus, mögen sich die einzelnen Teile optisch auch noch so unterscheiden: Die Beschaffenheit der Rätsel und die Qualität der Erzählungen ist bis heute ungeschlagen. Somit lautet auch für die Ultima-Collection das Fazit: Geldbörse plündern, Streitroß satteln und auf zum nächsten Fachhändler. (vs)



Ultima Collection: enthält die ersten acht Ultima-Teile plus das Lord-British-Frühwerk Akalabeth.

Baldur's Gate



Hersteller: Interplay/Bioware **Termin: April '98**

Bioware arbeitet an einer Fortsetzung der »Forgotten Realms«-Reihe mit dem Namen »Baldur's Gate«. Grafisch einem an »Diablo« erinnernden, isometrischen Aufbau folgend, setzt es spieltechnisch das aufwendige Regelwerk der 2nd-Edition-Vorlage von AD&D um. Optische Highlights wie etwa Tausende individuell gerenderte Schauplätze, 24-Bit-Farbtiefe oder Echtzeit-Lichteffekte vereinen sich mit klassischen Rollenspielelementen. Interplay verspricht eine in sieben Kapiteln aufgeteilte Geschichte mit über 100 Sub-Quests und mindestens ebensovielen redewütigen Nichtspielercharakteren.
Der Anführer Ihrer bis zu achtköpfigen Heldenmannschaft (sechs Mitglieder sind von menschlichen Zeitgenossen spielbar) darf eine von 26 Charakterklassen wählen und verschiedenster Rassen, zum Beispiel Elf, Gnom, Halbling oder Zwerg, entstammen.

The Dark



Hersteller: Looking Glass **Termin: 3. Quartal '98**

Die Schöpfer von »System Shock« und »Ultima Underworld« tragen auch Ihren Teil zum Rollenspieljahrgang 1998 bei. Und das auf erfrischend originelle Weise, denn »The Dark« spricht die dunkle Seite im Menschen an. Gehört hier doch all das zum Spielziel, was üblicherweise tabu ist: Wachen töten, arglose Passanten ausplündern oder prallgefüllte Schatzkammern plündern. Als Dieb schleichen Sie in The Dark nämlich durch 3D-beschleunigte Areale und rauben, morden und brandschatzen, was das Zeug hält. 20 düstere Schauplätze – von dreckigen Kanalisationen bis zu sagenumwobenen Städten – warten auf alle Gesetzesbrecher. Neben uneingeschränkter Bewegungsfreiheit (ducken, klettern, schwimmen, springen) bietet Looking Glass' neuestes Werk voraussichtlich einen gehörigen Batzen künstliche Intelligenz (die einzelnen Stadtwachen koordinieren beispielsweise untereinander ihren Angriff).

Diablo 2



Hersteller: Blizzard **Termin: 4. Quartal '98**

»Diablo 2« stellt eine Rundüberholung seines Vorgängers dar. Die renovierte Grafik-Engine zeigt Ihren Helden und seine liebgewonnenen Dungeons zwar entgegen aller anderslautenden Gerüchte immer noch aus der isometrischen Vogelperspektive, allerdings weisen die Räumlichkeiten wesentlich mehr Tiefe und Details auf. In der ausgedehnten Oberwelt (fünf Städte plus Wildnis) finden Sie etwa sprudelnde Bäche oder vorbeizischende Vogelschwärme, in den Dungeons realistischere Schatten, höhere Wände und erstmals eine wahrheitsgetreue »Line of Sight«.
Neben einer gewissen Zahl von rekrutierbaren Mitstreitern, die Ihnen bei der unterirdischen Schädlingsbekämpfung helfen, gibt es etliche redefreudige NPCs. Diese gehen übrigens einer »echten« Beschäftigung nach und stehen nicht als erstarrte Salzsäulen in der Landschaft herum, was bezeichnend für den ersten Teil war.

Fallout 2



Hersteller: Interplay **Termin: Oktober '98**

Es muß nicht immer Fantasy sein - das zeigte sich schon bei Interplays Endzeit-Klassiker »Wasteland«. Das thematisch ebenfalls in einem atomkriegsgebeutelten Amerika angesiedelte »Fallout« konnte sich Anfang des Jahres einen Goldplayer verdienen. In »Fallout 2« schlagen Sie sich wieder durch das verstrahlte Terrain der USA. Runderneuert und von Dialog-Bugs befreit, kommt wieder die Spiel-Engine des Vorgängers zum Einsatz.
Allerdings sind in der Zwischenzeit ein paar Jahre vergangen, und der Held aus dem ersten Teil hat seinen Job an den Nagel gehängt. So machen Sie sich als dessen Nachkomme auf die Suche nach dem »Garden of Eden«-Kit, denn die Restbevölkerung hat den tristen Look der verstrahlten Ortschaften satt. Mit besagtem Baukasten soll sich von heute auf morgen die Umgebung in ein grünes, blühendes Paradies zurückverwandeln lassen.

Final Fantasy 7



Hersteller: Eidos/Squaresoft Termin: 3. Quartal '98

Squaresofts »Final Fantasy 7« hebt sich von der Konkurrenz in vielfältiger Weise ab. Zum einen fällt die Umsetzung des Playstation-Megahits durch den japanischen Erzählstil auf (sehr komplexe, teilweise verwirrende Geschichte), zum anderen durch die ebenso typische Anime-Grafik. Kleine Zeichentrickmännchen mit runden Bollerköppen und großen Kulleraugen hüpfen unter wechselnder Kameraperspektive durch kunterbunte Landschaften.
Jedoch steckt hinter all dem zuckersüßen Guß ein sehr umfangreiches Programm. Hunderte von Waffen, Monstern, Zaubersprüchen und Extragegenständen ziehen jeden Möchtegernhelden für etliche Stunden in ihren Bann. Neben eingestreuten Rätseln, langwieriger Konversation und spektakulären Kämpfen, gibt es zahlreiche »Spiele im Spiel«, die den reinen Hack-and-Slay-and-Puzzle-Alltag deutlich aufwerten.

LMK



Hersteller: Attic Termin: 3. Quartal '98

Mit dem vierten Auftritt der »Schwarze-Auge«-Serie vermeidet Attic ausgelatschte Rollenspiel-Pfade – und das obwohl man sich optisch eine Mixtur aus »Diablo« und »Ultima 8« vorzustellen hat. Denn hier dreht sich alles um eine dreiköpfige Gemeinschaft die des öfteren mal getrennte Wege geht, um speziell auf sie zugeschnittene Prüfungen zu meistern. Dies ist dringend nötig, denn schließlich sollen die Bogenschützin, der Magier und der Ritter die von Seuchen geplagte Insel Rulat vor bösen Magiern und ihren dämonischen Schergen beschützen.
Das rund 10 000 Bildschirme große Eiland zeigt sich aus einer isometrischen Perspektive, während der in Echtzeit ablaufenden Kämpfe haben Pfeil und Bogen, Nahkampfwaffen sowie Magie ihren Auftritt. Die vielen Gespräche wurden durchweg mit deutscher Sprachausgabe versehen, und auch eine Mehrspieleroption wird mit von der Partie sein.

Ultima 9: Ascension



Hersteller: Origin Termin: 4. Quartal '98

Mit »Ascension« begibt sich der sagenumwobene Avatar in den lang verdienten Ruhestand. Mit Ultima 10 beginnt im nächsten Jahrhundert angeblich eine neue Serie, in der Heldenfossile keinen Platz haben. Dafür läßt sich der wackere Streiter für Gerechtigkeit bei seinem Abgang nicht lumpen: Statt in gewohnter Vogelperspektive stapft er durch ein dreidimensionales Britannia. So ist allerdings auch klar, daß Sie nicht wie in den meisten Vorgängerteilen eine Party, sondern seine Heiligkeit allein gegen den Erzschurken Guardian in den Kampf führen. Damit er sich trotzdem nicht einsam fühlt, spendierten ihm die Programmierer um die 150 Spielkameraden in Form von NPCs.
Bei all den Veränderungen konnte sich Origin von einer alten Eigenschaft nicht trennen: Lust auf High-End-Hardware. 233 Mhz, 64 MByte RAM und eine 3D-Karte sind Mindestanforderung.

Wizardry 8



Hersteller: Sir-Tech Termin: 4. Quartal '98

Seit dem Debüt von »Wizardry« auf dem Apple-II-System erschien etwa im Zwei-Jahres-Takt ein Nachfolger nach dem anderen. Mit Wizardry 7 »The Dark Savant« versiegte die Serie 1992 vermeintlich. Gerüchte erklärten die Serie für endgültig gestoppt. Doch allen vorschnellen Todeserklärungen zum Trotz bringt uns der Herbst '98 den achten Teil des erfolgreichen Zyklus.
Während die komplexe Charakterdarstellung unverändert bleibt, sogar alte Heldenmannschaften aus Wizardry 7 übernommen werden dürfen und Sir-Tech auch am altbewährten Kampfsystem lediglich Schönheitsoperationen durchführte (optionales Zeitlimit), wandelt sich die eigentliche Spielgrafik ungemein. Steuern Sie Ihre bis zu acht Köpfe zählende Party doch nicht mehr in 90-Grad-Schritten durch eintönige Landschaften, sondern vielmehr in üblicher 3D-Shooter-Manier durch hochauflösende High-Tech-Botanik.



Thomas Köglmayr

OUT Der schnelle Umstieg auf Windows 98. Bis jetzt hat es sich nie ausgezahlt, gleich die erste Version eines neue Windows auf die Platte zu bannen. Wenn alles läuft mit Windows 95, lohnt sich das Warten auf die erste Bug-bereinigte Version vom neuen Win 98 bestimmt. Lesen Sie dazu auch den Windows-98-Artikel auf Seite 166.

IN Auch beim Kauf von 3D-Beschleunigern kann einem etwas Geduld viel Geld sparen. In kaum einem Markt ist momentan soviel Bewegung wie bei den 3D-Karten. Nachdem jetzt fast alle großen Hersteller ihre Voodoo-2-Boards angekündigt haben, werden die Preise ordentlich ins Trudeln geraten. Im Hardware-Schwerpunkt dieser Ausgabe erfahren Sie, nach welchen 3D-Beschleunigern Sie nach dem Preisrutsch Ausschau halten sollten.

start

Was wird hier gespielt?

»In einem abgeschlossenen System nimmt die Unordnung unweigerlich zu.« Diese Gesetzmäßigkeit läßt sich leider immer mehr auf PC-Spiele anwenden. Warum? Ganz einfach: Früher programmierte jemand ein Spiel, und die Leute kauften es. Dann begann man spezielle Versionen für die einzelnen Länder zu stricken; neudeutsch als »Lokalisierung« bezeichnet. Und weil man gerade so schön dabei war, die Bildschirmtexte zu ändern, tauschte man noch flugs Soldaten gegen Roboter und das rotes Blut gegen grünes Getriebeöl aus.

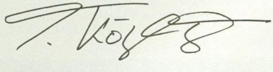
Der neueste Mixer-Trend heißt »OEM-Version« und bringt uns allen mehr Vielfalt, als wir je haben wollten. Das Kürzel OEM steht für »Original Equipment Manufacturer« und bezeichnet eigentlich Hersteller, die Geräte in Lizenz herstellen. Doch jetzt gibt es auch Spiele in der OEM-Version. Diese Spiele bekommt man meistens in Verbindung mit neuer Hardware.



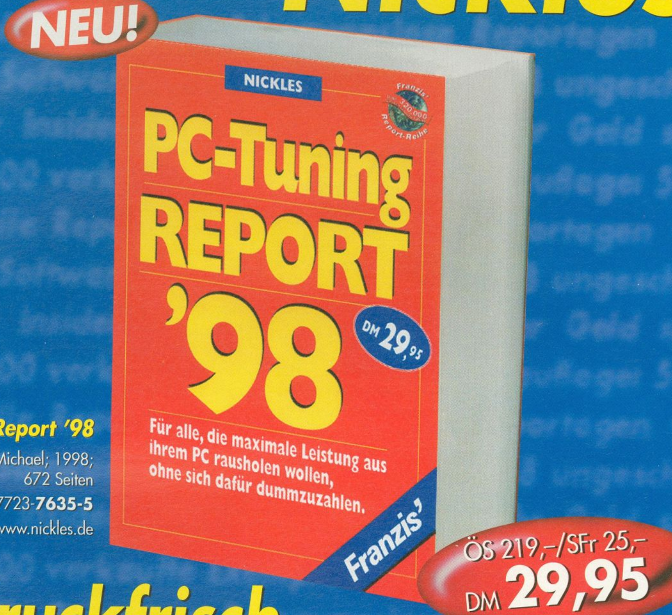
Incoming schlug zuerst mit einer OEM-Version ein.

Dabei werden frühreife Fassungen immer beliebter, die als OEM-Beilagen ausgeliefert werden, bevor die »fertige« Vollversion mit Schachtel und allen Schikanen erscheint. Prominentestes Beispiel ist »Incoming«. Diese Ballerorgie wurde Monate vor Erscheinen der fertigen Stand-alone-Version als OEM-Version beim Kauf einer AGP-Grafikkarte beigepackt. Anscheinend wollte man den Käufer mit einer besseren Grafikdemo ködern. Wir haben deshalb in der letzten Ausgabe auf eine detaillierte Bewertung der OEM-Fassung verzichtet und warteten mit dem Test auf die fertige Software.

Für meinen Geschmack könnten sich die Hardware-Hersteller den ganzen Unsinn sparen und lieber die Geräte wieder ein Stück billiger oder besser machen. Damit wäre uns allen mehr geholfen als mit einer scheinbaren Vielfalt von Spieleversionen, die doch nur verschiedene Entwicklungsstände auf dem Weg zur Endfassung bedeuten. Halbgare OEM-Fassungen altern schneller als ein Bücklingsfilet auf der Heizung, sobald die spielerisch bessere Vollversionen erscheint.

Ihr 

Ab sofort erhältlich! Der neue Nickles



PC-Tuning Report '98
Nickles, Michael; 1998;
672 Seiten
ISBN 3-7723-**7635-5**
http://www.nickles.de

... druckfrisch, brandneu und noch informativer

Erhältlich bei: KARSTADT, Media Markt, Saturn, Allkauf, Conrad, Vobis, Brinkmann und in jeder Buchhandlung

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing
Tel.: 081 21/95-14 44 • Fax 081 21/95-16 79

Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis.de

Franzis'

3D ohne FX



Es muß nicht immer 3Dfx sein, denn auch andere Mütter haben schöne Töchter. Deshalb hat PC Player diesmal ein Dutzend aktueller Beschleuniger unter die Lupe genommen, die teilweise um einiges günstiger sind als Karten mit einem 3Dfx/Voodoo-Chip.

Schon in Ausgabe 2/98 hat PC-Player 3D-Beschleuniger auf Herz und Nieren getestet. Damals war das Testfeld allerdings auf Karten mit dem 3Dfx-Voodoo-Chipsatz beschränkt. Diesmal gibt es den großen Nachschlag mit dem gesamten Rest der Chipwelt. Lesen Sie hier, wie aktuelle 3D-Lösungen mit unterschiedlichsten Chipsätzen versuchen, gegen die derzeitige Nummer Eins Punkte zu sammeln. Einige davon machen es dem Voodoo ganz schön schwer.

Alle Wege führen nach Rom

Grundsätzlich sind bei den Beschleunigern zwei unterschiedliche Konzepte zu finden. Die einen bauen auf einen Alleskönner-Chip, der sowohl 2D-Darstellung für die Windows-Oberfläche, als auch 3D-Beschleunigung für Spiele beherrscht. Das andere Konzept basiert auf Zusatzkarten, die ähnlich wie eine Voodoo-Karte zu einem bereits vorhandenen 2D-Beschleuniger in den Rechner gesteckt werden. Der Vorteil bei den Ein-Karten-Lösungen ist sicher, daß hier alles aus einem Guß ist. Die Treiber sind aufeinander abgestimmt, und es kann fast keine Probleme geben. Anders bei den Zusatzkarten: Hier sollten sich der 2D-Beschleuniger des einen Herstellers und der 3D-Beschleuniger des anderen Herstellers miteinander verstehen. Zudem müssen die verarbeiteten Grafikdaten auch noch über den Bus an den 2D-Beschleuniger geschickt werden. Auch die Wahl des geeigneten Chips fällt bei den Herstellern recht unterschiedlich aus: Die einen, wie ATI oder Matrox, setzen auf Eigenproduktionen, die anderen, wie STB, Diamond oder Videologic, verwenden Chips von Drittherstellern. Das führt zu deutlichen Unterschieden bei der Qualität von Grafik und Tempo.

3D ist nicht gleich 3D

Wer glaubt, daß alle Karten die DirectX unterstützen auch die gleichen Fähigkeiten aufweisen, sitzt einem weitverbreiteten Irrtum auf. Zwar bringen alle Karten Anwendungen zum Laufen, die auf DirectX aufsetzen, doch die Unterschiede können gewaltig sein. Das kommt daher, daß ein 3D-Chip nur bestimmte Funktionen beherrscht. Die besten davon beschleunigen sämtliche Funktionen, die DirectX enthält. Beherrscht ein Chip eine dieser Funktionen nicht, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder der Chip überläßt die Berechnung des jeweiligen Effekts der CPU und macht so die ganze Sache langsam. Oder der Chip stellt den Effekt einfach nicht dar, was in einigen Fällen zu üblen Darstellungsfehlern führen kann. Auch die jeweiligen Kartentreiber sind mit dafür verantwortlich, ob ein Beschleuniger alle Effekte sauber darstellt oder Grafikmüll produziert. Der Test hat in diesem Punkt teilweise krasse Ausfälle von sogenannten 3D-Karten offenbart. **(tk)**

SO HABEN WIR GETESTET

Um möglichst vielen Lesern einen Vergleichsmaßstab zu bieten, haben wir als Testsystem einen Rechner mit Pentium/133 und 32 MByte Speicher gewählt. Der Rechner war für den Test mit einer Soundblaster 16 und einer Western Digital Festplatte Typ Caviar 31 600 bestückt. Jeder Testkandidat bekam selbstverständlich ein nagelneues Windows spendiert, damit nicht Treiberreste von Vorgängern die Ergebnisse verfälschen konnten.

Wir testeten in mehreren Schritten. Zuerst mußten die Kandidaten den bekannten Player-Benchmark in der Version 2.10 durchlaufen, dieser ermittelt die Direct 3D-Leistung der Karten. Alle Optionen wurden für den Test eingeschaltet. Es wurde dreimal jeweils mit und ohne Z-Buffer getestet, die Auflösung stand auf 640 mal 480 in High-Color. Der Test besteht aus einer typischen Spieleszene und liefert als Ergebnis einen Wert in Frames per Second (Bilder pro Sekunde).

Schließlich mußten die Kandidaten noch einen speziellen Benchmark von VNU über sich ergehen lassen. Der Final Reality Benchmark zählt zu den momentan besten Benchmarks für 3D-Karten und ermittelt nebenbei noch die 2D-Performance. Ebenfalls sehr wichtig ist bei diesem Benchmark die Wertung für »Visual Apperance«, die angibt, wie viele der 3D-Funktionen der Chip unterstützt. Um die Testumgebung zu komplettieren mußten die Kandidaten zu guter Letzt auch noch die Forsaken-Demo durchlaufen (Sie finden sie diesen Monat auch auf der CD-ROM von PC Player Plus). Die 2D-Leistung fließt in die Gesamtwertung nur mit zehn Prozent ein, da auch die schwächsten Karten für den normalen Windows-Betrieb immer noch schnell genug sind.

Videologic Apocalypse 3D

Videologic setzt bei seiner Apocalypse 3D auf den PowerVR-Chip von NEC. Der Chip sitzt auf einer kleinen Einsteckkarte, die man parallel zu einem vorhandenen 2D-Beschleuniger in den Rechner stecken kann. Der Datentransfer läuft dabei nicht über eine Loop-Through-Verbindung, sondern über den PCI-Bus.

Die Apocalypse unterstützt leider nur sehr wenige 3D-Funktionen. So meldete der Test mit Final Reality ganze vier von elf möglichen Funktionen. Dementsprechend sieht das Ergebnis dann auch aus. Dazu ist die Apocalypse auch noch langsam und erreicht nur 1,14 Realitymarks. Ebenso traurig ist das Ergebnis im PC-Player-Benchmark: 16,1 Bilder in der Sekunde und heftige Darstellungsfehler. Auch Forsaken sieht trotz immerhin 17, 64 Bildern in der Sekunde mit der Apocalypse zum fürchten aus, da die Karte leider keine transparenten Texturen unterstützt. Deswegen erscheint um jeden abgefeuerten Schuß ein schwarzes Viereck. Immerhin gibt es zwei Spiele als Vollversion: FIFA 98 und Nightmare Creatures.

FAZIT: Die Apocalypse 3D ist durch den stark eingeschränkten Funktionsumfang kaum als Spielekarte geeignet. Die wenigen Funktionen werden dazu noch nicht einmal besonders schnell beschleunigt. Prädikat: Finger weg!



PC PLAYER Wertung

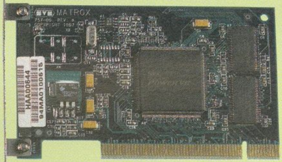
2D-Leistung:	–	
3D-Tempo:	20	
3D-Funktionen:	30	
ca.-Preis:	200 Mark	

Gesamtwertung: 25

Matrox M3D

Auch Matrox setzt bei seiner reinen Spielekarte auf den PowerVR-Chip von NEC. Äußerlich unterscheidet sich der Matrox-Beschleuniger kaum von der Videologic Apocalypse 3D. Ebenso wie diese tauscht die M3D die Grafikdaten über den PCI-Bus mit der 2D-Karte aus. Angesichts der anfallenden Grafikmengen ein zweifelhaftes Konzept. Immerhin kitzelt Matrox dank besserer Treiber etwas mehr Funktionen aus dem müden PowerVR-Chip heraus. So kommt die M3D im Final Reality Test auf immerhin sieben von elf möglichen Funktionen. Auch von der Geschwindigkeit her macht sie gegenüber der Apocalypse mit 1,28 Realitymarks etwas Boden gut.

Im Test mit dem PC-Player-Benchmark sieht die Sache nicht so gut aus, da der Treiber die Karte für den Benchmark nicht sichtbar macht. Auch Forsaken, das den PowerVR ausdrücklich unterstützt, kann den Beschleuniger nicht ausfindig machen und überläßt alles der Software. Dementsprechend dürftig ist auch das Ergebnis mit nur 9,10 Bildern in der Sekunde.



FAZIT: Die Matrox M3D bringt durch ihre Treiber zwar etwas bessere Ergebnisse als die PowerVR-Lösung von Videologic, doch gut sind diese noch lange nicht. Endgültiges k.o.-Kriterium ist, daß zwei von drei Benchmarks die Karte überhaupt nicht ansprechen konnten. Dieser Bug ließe sich aber durch einen neuen Treiber beheben.

PC PLAYER Wertung

2D-Leistung:	–	
3D-Tempo:	20	
3D-Funktionen:	60	
ca.-Preis:	180 Mark	

Gesamtwertung: 45

TI Xpert@play

Auf der Xpert@play von ATI sitzt der aktuelle ATI-Chip Rage Pro, der von 4 MByte Speicher unterstützt wird. Die Xpert@play ist eine Komplettlösung. Das heißt, sowohl die 2D- als auch die 3D-Darstellung wird von dem Rage-Chip übernommen.

Die Leistung des Chips ist wahrlich nicht von schlechten Eltern: satte 2,16 Realitymarks meldet der Final Reality Benchmark als 3D-Ergebnis. Ebenso die 2D-Performance kann sich mit 1,20 Realitymarks durchaus sehen lassen. Auch am Funktionsumfang gibt es nichts auszusetzen: Sämtliche Funktionen werden vom Chip unterstützt. Durchwegs makellos ist die Darstellung beim PC-Player Benchmark und mit 24,3 Bilder in der Sekunde auch ordentlich schnell. Forsaken stellt die ATI-Karte vor kleinere Probleme: Mit 22,73 Bildern in der Sekunde läßt sich die Xpert einige Zeit für das Demo. Dafür verfügt die Karte über einen Video-Ausgang, mit dem man auch auf dem Fernseher spielen kann. Auch Aufrüstmöglichkeiten sind vorhanden. Wer will, kann seine Xpert@play mit einem DVD-Modul zum MPEG-Experten aufrüsten.



FAZIT: Die Xpert@play von ATI kann alles, was eine 3D-Karte können muß. An der Geschwindigkeit muß ATI allerdings noch etwas arbeiten.

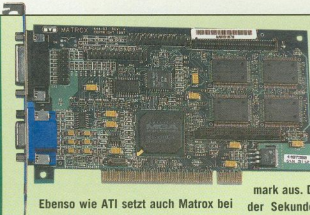
Punkte macht die ATI durch die gute Grafikdarstellung, ihren TV-Ausgang und die Aufrüstmöglichkeiten.

PC PLAYER Wertung

2D-Leistung:	70	
3D-Tempo:	60	
3D-Funktionen:	100	
ca.-Preis:	260 Mark	

Gesamtwertung: 79

Matrox Mystique 220



Ebenso wie ATI setzt auch Matrox bei der Mystique auf einen hausgemachten Chip. Dem MGA 1064 stehen in der getesteten Version 4 MByte schnelles Windows RAM (WRAM) zur Seite, die sich bei Bedarf bis auf 16 MByte aufrüsten lassen. Die Mystique besitzt zwar ein paar 3D-Funktionen, ist aber von Matrox wohl eher als Windows-Beschleuniger konzipiert worden.

Final Reality meldet magere drei von elf Funktionen als von der Karte unterstützt. Auch im Tempo läßt es die Mystique mit 1,17 Realitymarks im 3D und 1,17 Realitymarks im 2D-Test eher ruhig angehen. Ebenso bescheiden fällt der Test im PC-Player-Benchmark aus. Die Karte ist mit 21,1 Bildern in der Sekunde eher langsam. Die Darstellungsqualität ist trotz fehlendem Fogging und Bilinearem Texturfilter einigermaßen gut. Ganz anders präsentiert sich dagegen der Test mit Forsaken. Die Demo läuft kurz gesagt häßlich und langsam. Explosionen präsentieren sich mit einem groben Raster umgeben und mehr als 22 fps holt die Mystique auch nicht heraus.

FAZIT: Als 3D-Lösung ist die Matrox Mystique 220 denkbar ungeeignet.
Nur als 2D-Part in Zusammenarbeit mit einem leistungsfähigen Voodoo-Board ist die Mystique zu gebrauchen, da hier ihre guten Windowsfähigkeiten voll zum Tragen kommen.

PC PLAYER Wertung

2D-Leistung:	60
3D-Tempo:	50
3D-Funktionen:	20
ca.-Preis:	250 Mark

Gesamtwertung: 38

Matrox Millennium 2



Die Millennium 2 gehört wohl zu den am besten verkauften Karten des vorletzten Jahres. Allerdings merkt man dem Konzept der Karte an, daß es in die Jahre gekommen ist. Ebenso wie die Mystique sitzt auch die Millennium auf einen hauseigenen Chip auf, dem MGA 2164, der für 2D und 3D gleichermaßen zuständig ist. Die standardmäßigen 4 MByte Window-RAM (WRAM) lassen sich bei Bedarf auf bis zu 16 MByte aufrüsten. Doch auch noch so viel Speicher ändert nichts an den Unzulänglichkeiten des Chips. Final Reality meldet wie bei der Mystique, nur drei von elf möglichen Funktionen, die der Chip beherrscht. Mit 1,16 Realitymarks im 3D und 1,18 im 2D-Test liegt die Millennium 2 mit ihrer Schwesterkarte gleich auf. Auch den PC-Player-Benchmark meistert die Millennium nicht besser: Einigermaßen gute Darstellungsqualität, aber nur 20,95 Bilder pro Sekunde sind der Karte zu entlocken. Auch Forsaken behagt der Millennium nicht gerade. Mit 22,19 Bildern in der Sekunde hinkt sie deutlich hinter dem Rest des Felde her. Von der Darstellungsqualität ganz zu schweigen.

FAZIT: Genau wie ihre Schwesterkarte Mystique sollte man die Millennium der zweiten Generation nur als Tochterboard zu einem richtigen 3D-Beschleuniger einsetzen. Zusammen mit einem Voodoo-Beschleuniger im Rechner bringt die Millennium dank der guten Windowsfähigkeiten richtig Spaß.

PC PLAYER Wertung

2D-Leistung:	60
3D-Tempo:	50
3D-Funktionen:	20
ca.-Preis:	370 Mark

Gesamtwertung: 38

Number Nine Revolution

Genauso wie Matrox ist auch Number Nine eher für seine Windows-Beschleuniger bekannt. Trotzdem gibt es auch aus diesem Haus eine Spielekarte, die Revolution. Die Revolution arbeitet mit einem von Number Nine entwickelten Chip, dem »Ticket to Ride«. Diesem zur Seite stehen 4 MByte WRAM, die sich bis auf 16 MByte erweitern lassen.
Trotz der eindeutigen Ausrichtung als Windows-Beschleuniger läßt die Revolution nichts anbrennen. Sämtliche von Final Reality getesteten Funktionen stellt die Karte zur Verfügung. Dabei legt sie mit 2,13 Realitymarks im 3D-, beziehungsweise 1,20 Realitymarks im 2D-Test auch noch ein sehr ordentliches Tempo vor. Nur in der Darstellungsqualität, etwa bei Transparenzeffekten und Nebel, läßt die Revolution etwas zu wünschen übrig. Der PC-Player-Benchmark bereitet der Karte dagegen größere Probleme. Deutliche Darstellungsfehler auf dem Logo und nur 17,55 Bilder pro Sekunde können nicht überzeugen. Dafür sieht Forsaken überraschend gut aus und läuft mit einem durchschnittlichen Tempo von 25,7 fps auch noch einigermaßen schnell.



FAZIT: Die Revolution ist für Gelegenheitsspieler die richtige Wahl. Wer nicht die absolute Power im 3D-Bereich braucht, kann mit der Number Nine Karte nichts verkehrt machen.
Besonders, wer unter Windows viel mit Grafiken arbeitet, wird sich über die guten Aufrüstungsmöglichkeiten freuen.

PC PLAYER Wertung

2D-Leistung:	70
3D-Tempo:	80
3D-Funktionen:	100
ca.-Preis:	430 Mark

Gesamtwertung: 88

Graphics Blaster Exxtreme



Die Graphics Blaster Exxtreme von Creative Labs setzt auf einen Permedia-2-Chip der Revision 1 auf. Als gemeinsamer Bildspeicher für 2D und 3D stehen dem schon etwas angegrauten Permedia-Chip 4 MByte zur Verfügung. Im Final-Reality-Test läßt es der extreme Blaster entgegen seinem Namen recht ruhig angehen. Mehr als 1,18 Realitymarks im 2D- und enttäuschenden 1,82 Realitymarks im 3D-Test sind nicht drin. Der Permedia 2 beherrscht auch nicht die volle Palette der 3D-Funktionen: Auf »Vertex alpha« und »Multiplicative alpha« muß man verzichten. Da der PC-Player-Benchmark diese Funktionen nicht testet, ist das Ergebnis von der Darstellung her perfekt. Allerdings reißen einen 22,3 Bilder in der Sekunde bei einem dedizierten Beschleuniger-Chip nicht gerade vom Hocker. Auch im Forsaken-Test ist das Ergebnis nur gutes Mittelmaß: Die Darstellung ist zwar in Ordnung, doch etwas mehr als die im Benchmark gebotenen 24,2 Bilder in der Sekunde kann man von einem Profi-Chip erwarten.

FAZIT: Der Graphics Blaster Exxtreme ist mit seinem Permedia 2 etwas schwach auf der Brust. Die Karte kann weder als 2D- noch als 3D-Lösung recht überzeugen.
Das ist wohl auch der Grund, weswegen Creative als einer der ersten Hersteller ein Board mit dem neuen Voodoo-2-Chip herausgebracht hat.

PC PLAYER Wertung

2D-Leistung:	60
3D-Tempo:	50
3D-Funktionen:	80
ca.-Preis:	250 Mark
Gesamtwertung:	65

STB Velocity 128



Aus dem Hause STB kommt die Velocity 128. Das Herzstück der Karte ist ein Riva 128 Chip, der momentan zu den besten 3D-Beschleunigern zählt. Bestückt ist die Velocity mit 4 MByte Speicher und einem höllisch schnellen RAMDAC, der mit 230 MHz getaktet ist. Im Test mit Final Reality leistet sich die Velocity nur einen Ausrutscher: Sie kann kein Trilineares Texturemapping. Trotzdem sieht die Darstellung sehr gut aus und ist mit 2,34 Realitymarks in 3D auch sehr schnell. Im 2D-Bereich läßt es der Riva-Chip allerdings schon mit 1,17 Realitymarks gut sein. Den PC-Player-Benchmark gibt die Velocity perfekt wieder und kommt mit 25,25 Bildern in der Sekunde auch recht zügig ans Ziel. Bei Forsaken fühlt sich die Karte dann so richtig in ihrem Element: Im Schnitt flitzen 31,47 Bilder pro Sekunde über den Schirm. Damit liegt die STB ganz vorn im Feld. Ebenso erfreulich ist die Ausstattung: TV-Ausgang und drei Vollversionen (Interstate 76, Moto Racer und FIFA 97) runden das Bild ab.

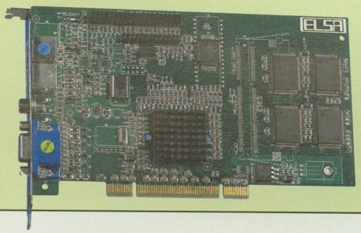
FAZIT: Trotz des einen kleinen Ausrutschers im Final Reality Test kann die STB-Karte voll überzeugen.
Dank des hohen Tempos und der brauchbaren Windows-Performance ist die Velocity erste Wahl für jeden, der eine Kombilösung sucht, die in beiden Grafikwelten stabile Leistung bringt.

PC PLAYER Wertung

2D-Leistung:	60
3D-Tempo:	90
3D-Funktionen:	90
ca.-Preis:	330 Mark
Gesamtwertung:	87

Elsa Winner 2000 Office

Wie der Name Winner 2000 Office schon nahelegt, ist die Elsa Karte nur bedingt als Spiele-Spezialist gedacht. Immerhin ist sie mit einem Permedia-2-Chip bestückt, der auf 4 MByte und einen 230 MHz RAMDAC zurückgreifen kann. Die Winner macht beim Final-Reality-Test keine allzuschlechte Figur - von ein paar Darstellungsfehlern einmal abgesehen, die von einer nicht unterstützten Funktion herrühren. Das Tempo ist mit 1,99 Realitymarks im 3D-Test und 1,17 Realitymarks im 2D-Test zwar nicht berauschend, aber auch nicht ganz schlecht. Ein sehr gutes Bild liefert die Winner im PC-Player-Benchmark: Die Darstellung ist sehr sauber und mit 24,9 Bildern in der Sekunde auch einigermaßen schnell. Auch Forsaken läuft mit durchschnittlich 28,35 Bildern in der Sekunde überraschend flott. Dazu hat die Winner 2000 Office auch noch einen S-Video Ein- und Ausgang.



FAZIT: Angesichts der Positionierung als Windows-Beschleuniger macht die Winner 2000 Office als 3D-Beschleuniger eine gute Figur. Wer öfter mit Windows arbeitet, anstatt zu spielen, liegt mit der Elsa gut im Rennen.

PC PLAYER Wertung

2D-Leistung:	60
3D-Tempo:	80
3D-Funktionen:	90
ca.-Preis:	340 Mark
Gesamtwertung:	83

Elsa Victory Erazor



Ganz auf den Spieleeinsatz ist die Victory Erazor von Elsa getrimmt. Dafür sorgt schon der Riva-128-Chip, der auf der Karte zum Einsatz kommt. Für entsprechende Farbtiefe sorgen 4 MByte Speicher und mit dem 230 MHz RAMDAC sind sehr ordentliche Bildwiederholraten drin. Wie nicht anders zu erwarten, legt die Erazor im Final-Reality-Benchmark ein sehr zügiges Tempo vor: satte 2,33 Realitymarks bei 3D-Aufgaben und gute 1,17 Realitymarks im 2D-Test. Allerdings fehlt auch hier wie bei allen Riva-Karten die Funktion »Trilinear Texturemapping«.

Der PC-Player-Bench läuft mit der Erazor in der Darstellung perfekt, und auch das Tempo von 25,15 Bildern in der Sekunde läßt nichts zu wünschen übrig. Kein Wunder, daß auch Forsaken die Erazor nicht vor Probleme stellt. Die Demo rauscht im Schnitt mit 31,18 Bildern pro Sekunde über den Schirm. Damit man nicht an den Monitor gebunden ist, bringt die Erazor auch noch einen Video-Ausgang mit, der volle PAL-Auflösung am Fernseher ermöglicht.

FAZIT: Dank sehr guten Werten bei der 3D-Beschleunigung kann die Victory Erazor von Elsa voll überzeugen. Wer gerne auch mal auf dem großen Fernseher daheim spielen, kann bei der Elsa-Karte bedenkenlos zugreifen.

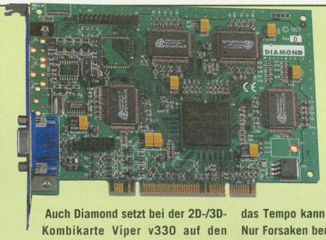
Die Wahl des Riva 128 als passende Grundlage ist hier einmal mehr richtig gewesen.

PC PLAYER Wertung

2D-Leistung:	60
3D-Tempo:	90
3D-Funktionen:	90
ca.-Preis:	380 Mark

Gesamtwertung: 87

Diamond Viper v330



Auch Diamond setzt bei der 2D-/3D-Kombikarte Viper v330 auf den bewährten Riva 128 Chip von nVidia. Die dazu passenden Komponeten wie 4 MByte Grafikspeicher und den 230 MHz RAMDAC findet man gleichermaßen auf der Diamond-Karte. Die Ergebnisse sind dementsprechend: 2,35 Realitymarks im 3D-Test und 1,17 Realitymarks im 2D-Test erreicht die Viper im Final-Reality-Benchmark. Allerdings fehlt auch hier die Funktion »Trilinear Texturemapping«. Ebenso perfekt wie bei den anderen Karten mit gleichem Chip, erledigt die Diamond-Karte den PC-Player-Benchmark. Auch das Tempo kann mit 25,8 voll überzeugen. Nur Forsaken bereitet der Diamond um eine Kleinigkeit mehr Probleme als den Mitstreitern: 29,68 Bilder pro Sekunde sind zwar immer noch sehr gut, doch die anderen Riva-128-Produkte erledigen die Demo doch noch einen Tick schneller. Dafür kann man sich bei der Viper über die beigepackte Software freuen: MDK (Mission Laguna Beach), iF-22 und Moto Racer liegen der Karte bei.

FAZIT: Die Diamond kann sich zwar nicht von den Konkurrenten mit gleichem Chipsatz abheben, erfreut aber durch die beigepackte Software. Leider sucht man vergebens nach einem TV-Ausgang.

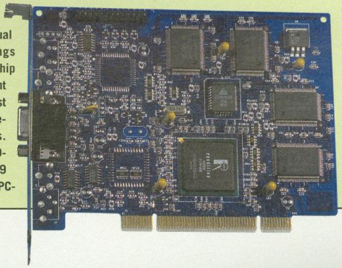
PC PLAYER Wertung

2D-Leistung:	60
3D-Tempo:	90
3D-Funktionen:	90
ca.-Preis:	360 Mark

Gesamtwertung: 87

Jazz Multimedia Outlaw 3D

Mit dem v2200 Chip von Rendition geht die Outlaw 3D von Jazz Multimedia ins Rennen. Es stehen die obligatorischen 4 MByte Speicher zur Verfügung, die der Chip sowohl für 2D-, als auch für die 3D-Darstellung nutzt. Die Outlaw ist eine der wenigen Karten, bei denen der Final-Reality-Benchmark von den Funktionen her nichts zu bemängeln hat: ganze 100 Prozent »Visual Apperance«. Allerdings kommt der Rendition Chip beim Test nicht so recht auf Touren. Im 3D-Test liefert er nur eher magere 2,07 Realitymarks. Dafür kommt er im 2D-Test auf sehr gute 1,19 Realitymarks. Auch der PC-Player-Benchmark schmeckt der Outlaw nicht so richtig. Die Darstellung einiger Objekte ist mit deutlichen Strichen umgeben, und das Tempo läßt mit 20,85 Bildern in der Sekunde einiges zu wünschen übrig. Mit dem Forsaken-Test konnte sich der v2200 schon eher anfreunden. Durchschnittlich 29,38 Bilder in der Sekunde lassen die Demo sehr flüssig über den Schirm laufen.



FAZIT: Der Rendition-Chip auf der Outlaw sorgt zwar für eine überraschend gute Windows-Performance. Leider kann die 3D-Leistung der Karte durch die Darstellungsfehler und das nur durchschnittliche Tempo weniger überzeugen.

PC PLAYER Wertung

2D-Leistung:	70
3D-Tempo:	70
3D-Funktionen:	100
ca.-Preis:	250 Mark

Gesamtwertung: 84



KÖGLMAYRS TEST-FAZIT

Die Kandidaten haben sich teilweise wirklich Mühe gegeben, mich vom Gegenteil zu überzeugen, doch mein Urteil steht immer noch: 3Dfx-Voodoo ist durch nichts zu ersetzen. Da kommt zur guten Benchmark-Leistung die beste Software-Unterstützung dazu. Das Argument, daß Voodoo-Lösungen teurer sind, lasse ich nicht gelten. Schließlich kosten die beiden Testsieger locker soviel, wie ein Voodoo-1-Board. Klar, man braucht dazu immer noch eine 2D-Karte, aber die hat man normalerweise sowieso noch im Rechner stecken. Zudem werden die Kartenpreise für Voodoo 1 sicher in den freien Fall übergehen, sobald die Voodoo-2-Boards in größeren Stückzahlen verfügbar sind. Die beste Lösung für »Geld spielt keine Rolle«-Ansprüche: ein Voodoo-2-Board plus eine anständige Windows-Grafikkarte.

Karte	Chip	Speicher	Visual Appearance	2D-Leistung Final Reality	3D-Leistung Final Reality	PC-Player-Benchmark	Forsaken-Benchmark	Wertung
Videologic Apocalypse 3D	PowerVR	4 MByte	29,63 %	-	1,14	16,10 fps	17,64 fps	25
Matrox M3D	PowerVR	4 MByte	59,26 %	-	1,28	-	-	45
ATI Xpert@play	Rage Pro	4 MByte	100 %	1,20	2,16	24,30 fps	22,73 fps	79
Matrox Mystique 220	MGA 1064	4 MByte – 8 MByte	22,22 %	1,17	1,17	21,10 fps	22,00 fps	38
Matrox Millennium 2	MGA 2164	4 MByte – 16 MByte	22,22 %	1,18	1,16	20,95 fps	22,19 fps	38
Number Nine Revolution	Ticket to Ride	4 MByte – 16 MByte	100 %	1,20	2,13	17,55 fps	25,70 fps	88
Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme	Permedia 2	4 MByte	77,78 %	1,18	1,82	22,30 fps	24,20 fps	65
STB Velocity 128	Riva 128	4 MByte	96,30 %	1,17	2,34	25,25 fps	31,47 fps	87
Elsa Winner 2000 Office	Permedia 2	4 MByte	88,89 %	1,17	1,99	24,90 fps	28,35 fps	83
Elsa Victory Erazor	Riva 128 Revision B	4 MByte	96,30 %	1,17	2,33	25,15 fps	31,18 fps	87
Diamond Viper v330	Riva 128	4 MByte	96,30 %	1,17	2,35	25,80 fps	29,68 fps	87
Jazz Multimedia Outlaw 3D	Rendition v2200	4 MByte	100 %	1,19	2,07	20,85 fps	29,38 fps	84

DVD-Grundlagen

CD für Aufsteiger



Die DVD sieht eigentlich genau so aus wie eine normale CD. Allerdings passen auf die Scheibe zwischen 4,7 und 8,5 GByte. Eine doppelseitige DVD kommt sogar auf sagenhafte 17 GByte. (oben Seite 1, rechts 2. Seite)

Mit »Overseer« ist das erste prominente Profispiel auf DVD erschienen. Was unterscheidet die neue Scheibentechnik von konventionellen CD-ROMs – und lohnt sich für Spieler jetzt schon der Umstieg?

Das tolle an der DVD (»Digital Versatile Disc«) ist die erhöhte Speicherkapazität: Eine Scheibe faßt 4,7 GByte an Daten, das ist mehr als das 7fache der Speicherkapazität der herkömmlichen CD. Damit nicht genug: Die DVD kann Informationen in zwei Schichten speichern. Bei einer solchen Version steigt dann die Kapazität auf 8,5 GByte an (die zweite Schicht faßt etwas weniger Daten). Außerdem kann die DVD auch zweiseitig gefertigt werden: Zusammen mit der zweiten Seite kommt man dann auf sagenhaften 17 GByte.

Soviel Speicherplatz will für irgend etwas Sinnvolles genutzt werden. Natürlich bietet sich die neue CD als Speichermedium für Computer an. Die entsprechende CD heißt dann »DVD-ROM«. Aber auch Filme können endlich in einer Qualität, die bisher nur die Laserdisc bot, auf dem Silberling untergebracht werden; das nennt man dann »DVD-Video«.

In Planung ist noch eine wiederbeschreibbare Variante, wobei sich die Hersteller allerdings über das Verfahren noch nicht einig sind. Bisher sind »DVD-RAM« und »DVD-RW« im Gespräch, die momentan zueinander nicht kompatibel sind. Außerdem ist eine »DVD-Audio« in Planung, die die bisherigen Audio-CDs ersetzen soll.



DVD hat auch seine Tücken. Mit dem Kauf eines Laufwerks können Sie angesichts der wenigen DVD-Versionen von Spielen noch ruhigen Gewissens warten.

DVD-ROM-Laufwerke für den PC gibt es schon für etwas über 450 Mark. Diese arbeiten grundsätzlich als 8x-Laufwerke, sind also achtmal schneller (1200 KByte/s) als ein Single-Speed-CD-ROM (150 KByte/s). Theoretisch kann man sich auf dem PC auch die DVD-Videos anschauen, was mit etwas Aufwand verbunden ist. Da DVD-Videos mit dem MPEG-2-Verfahren kodiert sind, benötigt man eine entsprechende Videokarte im PC, die diese Videos wieder dekodiert. Auch einige Grafikkarten wie die »All in Wonder Pro« von ATI kommen mit MPEG 2 zurecht. Oder man besitzt eine Software, die das Ganze ohne Zusatz-Hardware erledigt. In diesem Fall ist aber als unterstes Rechner-Limit ein Pentium II mit 233 MHz angesagt. Mit Hardware-Unterstützung auf der Karte ist man dagegen schon ab einem 166-MHz-Pentium dabei.

Bei den DVD-Videos gibt es paar Haken, wodurch deren Verbreitung in Deutschland im Moment gebremst wird. Erste Falle: Die Hersteller der Laufwerke und die Filmstudios sind sich offenbar nicht so ganz einig, welchen Sound-Standard sie bevorzugen. Wer ein DVD-Laufwerk mit MPEG-2-Audio besitzt, dem bleibt bei Filmen mit AC-3-Sound der Ton weg. Zweite Falle: Die Videos werden mit einem »Ländercode« versehen. Dadurch soll verhindert werden, daß sogenannte »Grauimporte« aus den USA oder Japan in Deutschland bereits verkauft werden, bevor die Filmfirmen den Streifen offiziell in einer deutschen Version herausbringen. Liebhaber von amerikanischen Originalfassungen schauen auf einem für Europa gedachten Gerät in die Röhre.

Auch wenn Sie auf Ihrem DVD-Laufwerk lediglich PC-Software abspielen wollen, lauert ein Stolperstein. So können die neuen Laufwerke selbstgebrannte CDs (CD-R) nicht ohne weiteres lesen. Dafür ist der Laser in den DVD-ROM-Laufwerken nicht ausgelegt. Nur wenn der Hersteller entsprechende Vorkehrungen getroffen hat, kommen die DVD-Laufwerke auch mit CD-Rs zurecht. Bei »normalen« CD-ROMs oder Audio-CDs aus dem Preßwerk gibt es hingegen keine Kompatibilitäts-Probleme. Ob die wiederbeschreibbaren DVDs in den alten Laufwerken lesbar sein werden, steht noch gänzlich in den Sternen. **(hf)**

Test: Creative Labs Encore Dxr2

Immer **mehr**

Als einer der ersten Hersteller verkauft Creative Labs ein DVD-Laufwerk komplett mit Video-Decoderkarte und Zubehör. Die Komplettlösung verspricht schnelles DVD-Vergnügen direkt aus der Schachtel. Wir haben geprüft, ob DVD wirklich so einfach ist.



Das DVD-Laufwerk kann man auch als ganz normales CD-ROM-Laufwerk betreiben. Zum Anschauen von DVD-Videos wird eine Decoderkarte mitgeliefert.

Die Typenbezeichnung des neuen Laufwerks vom Soundkartenhersteller Creative Labs liest sich wie die eines neuen japanischen Autos: »Encore Dxr2« heißt das neue Gerät. Aus dem imposanten Karton schälen sich hauptsächlich zwei Geräte: zum einen das eigentliche DVD-Laufwerk, das bei oberflächlicher Betrachtung genau so wie jedes x-beliebige andere CD-ROM-Laufwerk aussieht. Zum anderen purzelt eine Video-Decoderkarte für einen der PCI-Steckplätze heraus. Hinzu kommt einiges Zubehör an Kabeln, Handbüchern, Treibern und Demo-CDs.

Das eigentliche DVD-Laufwerk installiert man genauso wie ein normales IDE-Laufwerk: Ran an den Festplattenstecker (vorzugsweise an einen unbenutzten IDE-Port des PCs), Stromversorgung aufstecken, fertig ist die Laube. Falls Sie das Gerät zusammen mit einer Festplatte oder einem normalen CD-ROM-Laufwerk an einer Schnittstelle betreiben, müssen Sie auf der Rückseite nur einen Jumper entsprechend auf »Master« oder »Slave« setzen – das kennt man von Festplatten und anderen CD-ROM-Laufwerken. Das Gerät kommt unter Windows 95 völlig ohne Treiber aus und nimmt sofort seinen Dienst auf. Für MS-DOS liegen Treiber auf einer Diskette bereit. Es schluckt neben DVD-Video-CDs und DVD-ROMs auch normale CD-ROMs, Audio-CDs und sogar CD-Rs, also die einmal beschreibbaren CDs. Letzteres erwähnen wir nur deswegen, weil das für DVD-Verhältnisse nicht selbstverständlich ist. Das Creative-Labs-Gerät schafft das und hat damit seine Diensttauglichkeit bewiesen. Für Audio-CDs gibt es an der Frontseite noch einen Kopfhörer-Ausgang und einen Lautstärke-Regler für selbigen. Damit man sich auch die neuen DVD-Videos anschauen kann, muß die Decoder-Karte in einem freien PCI-Steckplatz installiert werden. Ähnlich wie bei 3Dfx-Grafikarten wird der VGA-Anschluß der Standard-Grafikkarte mit dem VGA-Eingang der Decoderkarte verbunden und der Monitor bezieht seine Bildinformationen fortan vom VGA-Ausgang der Decoderkarte. Das Verbindungskabel von der VGA-Karte zum Decoder ist von guter Qualität – Bildverschlechterungen sind uns nicht aufgefallen.



Gute Idee: Bei der Installation der Video-Software kann man den Ländercode der DVD-Videos einstellen – allerdings nur zweimal.

Die Decoderkarte wird intern mit dem Soundausgang des DVD-Laufwerks und einem eventuell vorhandenem zweiten CD-Laufwerk verbunden. Den auf der Platine vorhandenen Audio-Ausgang der Karte verbindet man wie ein CD-ROM-Laufwerk mit der Soundkarte des PCs. Die Karte bietet außerdem einen S-VHS-Video-Ausgang, mit dem man sie an ein entsprechendes Fernsehgerät anschließen kann und einen digitalen SP/DIF-Ausgang zum Anschluß an einen AC-3-Surround-Decoder.



Leider stark absturzgefährdet: Die mitgelieferte Video-Software zum Abspielen von DVD-Videos.

Als letzter Schritt muß dann noch die Video-Software installiert werden. Bei der Installation fragt diese nach dem gewünschten Ländercode der DVD-Videos. Kurze Erklärung: DVDs werden weltweit in sechs »Länderzonen« eingeteilt. Der Code des Laufwerks muß zum Code des Videos passen, sonst spielt das Laufwerk die DVD nicht ab. Die Filmindustrie will damit Grauimporte in verschiedene Länder verhindern. Bei Creative Labs kann man sich aussuchen, welche CDs man sich anschauen möchte, wobei das Handbuch detailliert die Ländercodes auflistet (Deutschland hat die Nummer 2). Allerdings läßt sich der Code insgesamt nur zweimal umschalten. Danach ist man auf Gedeih und Verderb auf den zuletzt eingestellten Code festgelegt.

Die Video-Software erwies sich während unseres Tests allerdings als wenig stabil. Solange man sich ein Video anschaute und nicht vor- oder zurückspulte funktionierte das Ganze wunderbar. Bei entsprechenden Aktionen an der Bediensoftware stürzte alles jedoch regelmäßig ab. Außerdem hätten wir uns noch eine Capture-Funktion gewünscht, mit der man ein Bild aus einem DVD auf Festplatte speichern kann.

Fazit: Das Laufwerk überzeugte uns völlig durch seine problemlose Installation. Auch der Video-Decoder läßt sich ohne Haken und Ösen in Betrieb nehmen – wenn da nicht die Abstürze der Software wären. Mit einem (hoffentlich schnell nachgereichten) Update ist das Encode Dxr2 eine rundherum gelungene Sache. **(Henrik Fisch)**

Creative-Labs Encore Dxr2

Produkt:	DVD-Kit
Hersteller:	Creative Labs
Circa-Preis:	690 Mark

Gesamtwertung: 75

Test: Creative Voodoo 2 und Real3D Starfighter

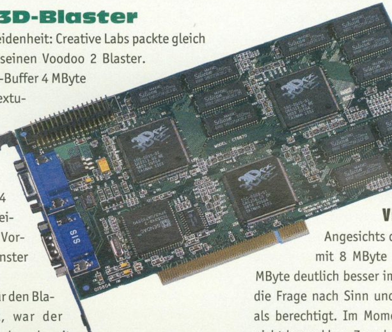
High End 3D

Zwei neue Beschleunigungs-Schwergewichte steigen in den Ring. In der linken Ecke: Der Voodoo 2 Blaster von Creative – halten seine 12 MByte Video-RAM, was sie versprechen? Und in der rechten Ecke läßt die Real3D Starfighter ihre Muskeln spielen, die vom neuen Intel-Grafikchip angetrieben werden.

Wohl kaum ein Marktsegment ist derzeit so heiß umkämpft wie das der 3D-Beschleuniger. Zwei neue Vertreter mit sehr unterschiedlichen Konzepten betraten diesen Monat unser Testlabor. Der »Voodoo 2 Blaster« von Creative Labs kämpft, wie der Name schon sagt, in der obersten Klasse der 3D-Beschleuniger und trifft dort auf die Monster 2 von Diamond. Der Starfighter von Real3D versucht mit dem brandneuen i740-Chip von Intel die obere Mittelklasse kräftig aufzumischen.

Voodoo 2 3D-Blaster

Nur keine falsche Bescheidenheit: Creative Labs packte gleich 12 MByte Speicher auf seinen Voodoo 2 Blaster. So stehen für den Frame-Buffer 4 MByte und satte 8 MByte für Texturen zur Verfügung. Die Erwartungen waren für den Test dementsprechend hoch gesteckt. Würden die 4 MByte mehr an Texturspeicher der Creative-Karte Vorteile gegenüber der Monster 2 sichern?



Die erste Hürde, die es für den Blaster zu nehmen galt, war der bekannte PC-Player-Benchmark, mit dem man der Direct3D-Performance auf den Zahn fühlen kann. Der Voodoo 2 3D Blaster legte sich bei der Standardauflösung von 640 mal 480 Bildpunkten in High-Color ordentlich ins Zeug und ging mit hervorragenden 85,4 Bildern pro Sekunde quasi gleichauf mit der Monster 2 (85,2 fps) über die Ziellinie. Etwas größer wurde der Abstand zwischen den beiden Kontrahenten im Test mit 800 mal 600 Bildpunkten in High-Color. Die Karte von Creative konnte hier mit 73,3 fps gebenüber der Monster 2 (72,1) etwas Boden gut machen.

Den Test mit 1024 mal 786 Pixeln mit High-Color und deaktiviertem Z-Buffer durchlief der Blaster alleine, da bis jetzt noch keine andere 3Dfx-Karte mit entsprechend viel Speicher im Test war. Immerhin erreicht sie dabei noch 62,1 Frames pro Sekunde, ein Wert mit dem andere Hersteller schon bei 640 mal 480 mehr als zufrieden wären.

Als nächstes galt es, dem Dinosaurierjäger »Turok« Beine zu machen. Bei diesem Test geht es nicht nur um möglichst hohe Spitzenwerte, sondern auch um die niedrigste Frame-Rate. Nur wenn diese hoch genug liegt, ist Ruckeln ausgeschlossen. Der Voodoo 2 Blaster hetzte Turok mit durchschnittlich 102,5 Frames pro Sekunde durch den Benchmark und blieb damit knapp hinter der Monster 2 mit 104,6 Bildern in der Sekunde. Selbst bei den anspruchsvollsten Stellen des Tests fiel die Karte nicht unter 43 fps. Die Monster hatte an der gleichen Stelle mit 40 fps etwas mehr Schwierigkeiten.

Der Test mit dem Benchmark von VNU Labs Final Reality durfte natürlich auch nicht fehlen. Dieser Benchmark prüft sehr ausgiebig alle 3D-Funktionen einer Karte und gehört deshalb momentan zu den aussagekräftigsten Prüfprogrammen. Der Voodoo 2 Blaster schafft beeindruckende 3,68 Realitymarks und liegt damit etwas vor der Monster 2, die es letzten Monat auf 3,65 Realitymarks brachte.

Der »Forsaken«-Benchmark steht leider erst seit kurzem zur Verfügung. Deshalb gibt es keine Vergleichswerte von der Monster 2. Der Creative-Renner legte die Meßlatte bei diesem Programm auf 104,22 Bilder pro Sekunde.

Was bringt das extra Video-RAM?

Angesichts der geringen Unterschiede zwischen der mit 8 MByte bestückten Monster 2 und der mit 12 MByte deutlich besser im Futter stehenden Voodoo 2 Blaster ist die Frage nach Sinn und Unsinn des größeren Speichers mehr als berechtigt. Im Moment macht sich das Speicherplus quasi nicht bemerkbar. Zwar lassen sich teilweise höhere Auflösungen damit fahren, doch bei Spielen stößt man in den meisten Fällen viel schneller an die Leistungsgrenze der CPU. Kein Grund also, jetzt schon ein Board mit 12 MByte zu kaufen?

Viel wichtiger sind da schon die Ankündigungen, die man von manchen Spieleentwicklern zu hören bekommt. John Carmack beispielsweise hat einige sehr interessante Ankündigungen bezüglich der nächsten 3D-Shooter von id Software gemacht. Auf die 3D-Karten kommen unterschiedlich große Texturen zu, die

PC PLAYER 5/98 Referenz

PC PLAYER Wertung

Spielspaß: 93

den vorhandenen Speicher wichtig machen. Carmack verspricht Voodoo-2-Besitzern mit 12-MByte-Karten eine deutlich höhere Darstellungsqualität. Da sich id Software schon mehr als einmal als Trendsetter erwiesen hat, was Grafik angeht, kann man davon ausgehen, daß auch andere Spieleschmieden auf den Voodoo-2-Zug aufspringen. Wer also vorne mit dabei sein will, kann schon einmal 600 Mark locker machen. So viel kostet der neue Grafikbeschleuniger von Creative nämlich und ist damit etwa 50 Mark teurer als die Monster 2.

Real3D Starfighter

Wenn der Prozessor-Riese Intel einen Grafikchip entwickelt, darf man einiges von dem neuen Sproß erwarten. Die erste Karte mit dem brandneuen i740 von Intel ist die »Starfighter« von Real3D. Diese Karte setzt auf AGP auf und kommt deshalb mit 4 MByte Speicher zurecht. Versionen für den PCI-Bus sind laut Intel nicht vorgesehen.

Schon im PC-Player-Benchmark zeigt der Starfighter aus welchem Holz er geschnitzt ist. Im Test mit 640 mal 480 Bildpunkten in High-Color legt die Karte ein ganz beachtliches Tempo vor: 50,95 Bilder pro Sekunde flitzen über den Schirm. Mit 800 mal 600 Bildpunkten kommt der Starfighter auch noch nicht ins Trudeln und schafft immerhin noch 42,8 Bilder in der Sekunde.

Der Versuch, Turok auf die Sprünge zu helfen, liefert mit der Real3D-Karte ein durchwachsenes Ergebnis. Zwar können sich die durchschnittlichen 42,1 fps durchaus sehen lassen, doch an den schwierigen Stellen bricht die Karte auf ruckelnde 12 Bilder pro Sekunde ein.

Im Test mit Final Reality legt sich der Starfighter dagegen richtig ins Zeug. Als 2D-Performance, also als Maßzahl für die Windowsleistung, stehen 3,09 Realitymarks an. Die 3D-Leistung ist sogar noch ein Stück höher und macht mit 3,18 Realitymarks fast schon den 3Dfx-Karten Konkurrenz. Da scheint Intel einen guten Job gemacht zu haben. Das deutet auch der Forsaken-Benchmark an, der mit 42,98 fps recht schnell unterwegs ist. Über den Preis ist noch nichts Eindeutiges zu erfahren. Aber aller Wahrscheinlichkeit nach dürfte er für das getestete Modell etwa bei fairen 200 Mark liegen. (tk)



PC PLAYER Wertung

Spielspaß: 85



KÖGLMAYRS TEST-FAZIT

Der Voodoo 2 Blaster von Creative gefällt mir schon verdammt gut. Es gibt zwar noch keine Spiele, welche die RAM-Reserven der Grafikkarte ausreizen. Aber erste Ankündigungen lassen hoffen, daß es spätestens gegen Ende des Jahres wieder einen großen Grafik-Schritt nach vorne geht. Da wohl niemand bei klarem Verstand heute eine 8-MByte-Karte kauft, nur um sie in ein paar Monaten gegen ein 12-MByte-Modell auszutauschen, hat die Creative-Karte gegenüber einer mit 8 MByte Monster 2 die Nase vorn. Diamond schraubt auch schon an einer 12-MByte-Variante seines Monsters.

Wenig erfreulich finde ich zur Zeit noch die Preisgestaltung: 600 Mark sind ein Haufen Geld für einen Beschleuniger. Aber auch hier wird sich in den nächsten Monaten noch einiges tun, schließlich sind schon die ersten Ankündigungen für Voodoo-2-Boards für unter 500 Mark im Umlauf.

Der Starfighter ist nicht gerade meine persönliche Traumkarte, gefallen hat mir das Teil aber trotzdem. Die Karte bietet faire Leistung für wenig Geld. Und ich glaube, daß sich die Konkurrenz von Riva, ATI und Konsorten doch einiges einfallen lassen muß, um gegen Intel auf Dauer zu bestehen. Schließlich handelt es sich beim i740 jetzt erst um die erste Version. Die nächsten Ausgaben dieses Chips lassen noch einiges erwarten.

	Creative Labs Voodoo 2 3D Blaster	Real3D Starfighter
PC-Player-Benchmark (640 x 480 x 16)	85,4 fps	50,95 fps
PC-Player-Benchmark (800 x 600 x 16)	73,3 fps	42,80 fps
Turok-Benchmark	102,5 fps	42,1 fps
Forsaken-Benchmark	104,22 fps	42,98 fps
Final-Reality-Benchmark 2D-Leistung	Nicht möglich	3,09 Realitymarks
Final-Reality-Benchmark 3D-Leistung	3,68 Realitymarks	3,18 Realitymarks

Die Tests liefen auf einem Pentium II, 266 MHz mit 64 MByte Hauptspeicher. Als 2D-Karte wurde bei den Tests der Creative Labs Karte eine Elsa Winner 2000 Pro x-8 eingesetzt.

Windows 98 Beta 3

Eine schöne Illusion

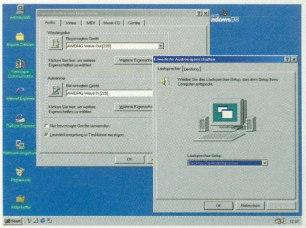
Windows 98 liegt in seiner Beta-Version 3 vor und zeigt Flagge: Ausgefeilte Details werden sichtbar, viele Erkenntnisse aus dem Support sind eingeflossen. Doch man darf bezweifeln, daß Win 98 der Hit für Spieler wird.

Kaum hat man sich an Windows 95 als Spieleplattform gewöhnt, legt Microsoft wieder einen nach. Windows 98 wird uns noch in der Mitte dieses Jahres heimsuchen. Bei der Vorgängerversion ist ja nach anfänglichen Schwierigkeiten schließlich alles gut gegangen: kaum ein Spiel läuft heute noch unter DOS und alle sind zufrieden. Die große Frage ist jedoch: Wird beim neuen Windows schon wieder alles anders, oder können wir uns auf ein verbessertes 95er freuen, mit dem die Spiele noch besser laufen?

Neue Technik unterm alten Blech

Das Bediensystem von Windows 98 gleicht weitgehend dem von 95. Zwar ändern sich einige Abläufe, zu denen wir später noch kommen. Doch das System aus Task-Leiste, Startmenü, Desktop und vielen Kontextmenüs bleibt bestehen. Man muß sich also erfreulicherweise nicht groß umgewöhnen. »Darunter« gibt's jedoch einige Neuigkeiten:

Neues Treibermodell



Treiber des neuen Modells WDM bringt Win 98 bereits mit. Zu besichtigen sind sie etwa in Gestalt dieses doch erheblich überarbeiteten Treibers für die AWE 64 Gold. Doch Win 98 arbeitet auch parallel mit Treibern für Windows 95.

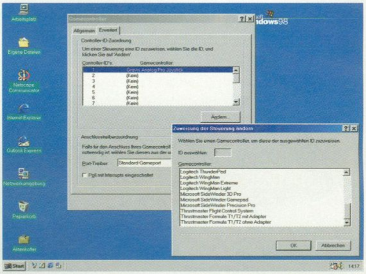
Microsoft führt mit Windows 98 das Win32-Driver-Modell (WDM) in die 9x-Szene ein. Dieses Modell gleicht den Treibern aus Windows NT und soll beide Welten zusammenführen. Das erleichtert den Herstellern unter anderem den Aufbau der Treiber, die damit mehr Qualität (Tempo/Stabilität) versprechen. Das WDM besteht aus zwei Komponenten: Eine Kernel-Komponente verbindet die Hardware direkt mit den Diensten des Systems. Der zweite Teil heißt User-Komponente und übernimmt die Kommunikation zwischen Kernel und den Anwendungen.

Für Windows 98 bedeutet das jedoch nicht nur bessere Treiber. Es kommen mit dem WDM auch ganz neue Hardware-Spielarten ins System: Das WDM kümmert sich besser um den Universal Serial Bus und dessen Pendant FireWire. Gleichzeitig kann 98 über das WDM mit den unterschiedlichen Formen der DVD umgehen, dem dezidierten Nachfolger der CD-ROM.

Um das Ganze energischer abzusichern, führt Microsoft die digitale Signatur nun auch für Treiber ein. Für den Anwender heißt das: Man kann nicht nur nachprüfen, ob der Treiber auch wirklich »echt«, also vom Hersteller zertifiziert ist. Das System läßt sich auch so einrichten, daß es nicht zertifizierte Treiber rundheraus ablehnt und einfach nicht installiert.

Doch keine Angst: Wer Windows 98 mit einer älteren Karte auf den Pelz rückt, kann noch immer die Treiber von Windows 95 einsetzen. 98 verwendet auch diese und schließt damit weder ältere Soundkarten, noch Spiele-Controller und ähnliches aus.

Neue Assistenz für Gamecontroller



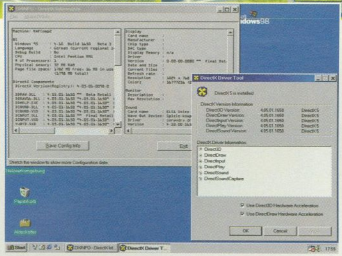
Der Gamecontroller in der Systemsteuerung unterstützt neben herkömmlichem Gerät auch Joysticks und ähnliches am USB. Er erkennt diese und bindet sie dynamisch beim Anstecken an den Bus ein.

In der Systemsteuerung bietet Windows 98 ein neues Zentrum für Spiele-Freaks: »Gamecontroller«. Hinter dem Applet verbirgt sich zunächst das Setup und die Kalibrierung für Joysticks und ähnliches Steuergerät. Je nach Port kann man maximal 16 Joysticks verwalten, denen Windows jeweils eine eigene ID zuweist. Diese ID ist je Gerät frei wählbar, was ein nachträgliches Umkonfigurieren der Spieler erlaubt.

Die neue Option Gamecontroller ersetzt das Applet »Joystick« in der Systemsteuerung von Windows 95. Über DirectInput 5.0 arbeitet die Komponente (wie schon bei den Treibern angedeutet) mit älteren Controllern plus 95er Treibern und neueren Geräten zusammen, die Geräte über den USB kontaktieren. Dazu gehört auch das Plug&Play angeschlossener Controller, die Windows dynamisch mit ihrem Anstecken oder Abziehen vom USB einbindet. USB bedeutet in diesem Zusammenhang auch: Joysticks brauchen keinen Game-Port mehr, sondern arbeiten allein am neuen Bus, wenn sie dafür ausgelegt sind.

DirectX 6 fehlt noch

Die Spielewelt schwört bereits jetzt auf DirectX 6, obwohl Microsoft noch keinen genauen Plan zu haben scheint, wann die darin enthaltenen Schnittstellen fertig sein werden. Wer die Programme DXTOOL und DXINFO auf der Beta-CD (Ordner \BETAONLY\DIRECTX) aufruft, der bekommt die klare Auskunft: Windows 98 enthält DirectX 5 und nichts weiter. Microsoft hält sich in dieser Frage sichtlich zurück und gibt an, daß DirectX 6 als Vorabversion erst zusammen mit einer der nächsten Betaversionen von Windows NT 5.0 zu besichtigen sei – vorher nicht.



DirectX Nummer 6 ist Fehlanzeige: Windows 98 bietet in der Beta 3 noch immer Version 5. Ob Nummer 6 noch rechtzeitig mit Windows 98 fertig wird, ist auch weiterhin ungewiß.

Fest im Griff der Assistenten

Windows 98 bietet seinen ersten Assistenten bereits direkt nach dem Start an: Es handelt sich um ein Fenster, welches das Tuning des Systems fest in die Hand nehmen soll. Es geht dabei um durchaus markante Punkte: Wie bereits Windows 95 mit dem Pluspack bietet auch Windows 98 an, die Festplatte regelmäßig zu optimieren. Darunter versteht man neuerdings nicht nur die Suche und Korrektur von Fehlern auf dem Datenträger, sondern auch die Beschleunigung seiner ausführbaren Dateien.

Für diese Beschleunigung stellt ein eigens von Intel eingekauftes Werkzeug zunächst fest, welche Anwendungen der Benutzer am meisten frequentiert. Die schiebt es dann in die schnellen Bereiche der Festplatte, also in jene Zonen, auf die eine Platte den schnellsten Zugriff hat. Das Verfahren ist nicht ganz neu und schon seit den Plattenputzern von Norton & Co. aus dem Jahre 1990 bekannt; Windows setzt es immerhin auf dem hohen Niveau seines moderneren Dateisystems FAT32 fort und startet es dank dem dafür zuständigen Assistenten weitgehend automatisch – wenn der Rechner zu den avisierten Zeiten gerade läuft.

Ein weiterer Bereich: Nicht zuletzt das Internet hinterläßt immense Mengen temporärer Dateien auf der Platte. Das sind nicht nur die Daten im Cache für HTML-Seiten, sondern auch die Sourcecodes für Applets, die Browser wie der Internet Explorer oder der Netscape Navigator entgegennehmen und installieren. Besagte Source-Dateien brauchen nicht auf der Platte zu bleiben, und auch den Cache fürs Web kann man ab und zu ausräumen. Der Tuning-Assistent steuert diese Tätigkeiten.

Ein weiterer Assistent im Zubehör von Windows 98 wirkt prominenter, als er ist. Es handelt sich um den Assistent für die ISDN-Kommunikation. Dahinter verbirgt sich nichts weiter als ein umbenanntes ISDN Accelerator Pack, das es schon seit Jahren bei Microsoft gibt. Es setzt auf installierte ISDN-Karten auf und koppelt deren CAPI an NDIS-Treiber, um die ISDN-Karte im DFÜ-Netzwerk beziehungsweise für das Unimodem von Windows 98 zur Verfügung zu stellen. Ein CAPI-Subsystem sucht man in Windows 98 vergeblich; der Hersteller Acotec konnte es nicht nochmals (wie bei 95) an den Software-Riesen verkaufen.

Eldorado für DOS-Fans

In der Systemsteuerung bietet 98 ein harmlos aussehendes Fenster namens Systeminfo, das speziell für DOS-Freunde und Power-User hochinteressante Angebote macht. Es geht weniger um das Fenster selbst: Das zeigt lediglich sehr detailliert, was in den Rechner eingebaut ist und wie die Ressourcen belegt sind; im Menü Extras steckt der Pfeffer.

Das dortige Systemkonfigurationsprogramm liefert in seiner Grundansicht sechs Register, die sich speziell den Startdateien für DOS und der SYSTEM.INI plus WIN.INI widmen. Mit diesen Registern kann man vergleichsweise leicht an diesen Dateien arbeiten, um etwa die Reaktionen im DOS-Fenster besser zu steuern, 16-Bit-Treiber auszukommentieren oder nachzuschauen, was 16-Bit-Anwendungen von Windows 3 in den Startdateien hinterlassen haben.

Das sicherlich kraftvollste Werkzeug für den Umgang mit der Hardware steckt im Register »Allgemein« und seinem Button »Weitere Optionen«. Dort sitzen die Schalter, die die Speicherbelegung von Windows zur Diagnose oder zur Anpassung an spezielle Hardware verändern, den Start und das Beenden des Systems modifizieren und weiteres mehr. Hier sollte nur tätig werden, wer tatsächlich weiß, was er tut; es geht beispielsweise darum, den Cache teilweise abzuschalten oder die Nutzung des Adaptersegments, wenn sich Windows nicht mit einem DOS-Treiber verträgt.

Das Systemkonfigurationsprogramm öffnet über sein Menü »Ansicht« weitere Fenster wie die Systemsteuerung, den Geräte-Manager und ähnliches. Dieses Programm liefert fürs Tuning also endlich die kurzen Wege, die ein Power-User braucht.

(André Zurawski/tk)



KÖGLMAYRS TEST-FAZIT

Die Vorteile von Windows 98 liegen auf der Hand: stabilere Treiber, höheres Tempo und diverse nette Detailverbesserungen. Wäre ja auch traurig, wenn Microsoft nach jahrelanger Entwicklung weniger hinbekommen würde. Doch vom Hocker reißt mich das alles noch nicht. Solange DirectX 6.0 nicht zwingend Windows 98 vorschreibt, würde ich keinem raten, ein gut laufendes Windows-95-System gegen Windows 98 auszutauschen.

Die meisten Spielereien wie den automatischen Update von Dateien aus dem Internet und andere Scherze bringen wohl nur den wenigen Besitzern einer Standleitung richtig Spaß. Also: Nur die Ruhe, das erste Bugfix von Windows 98 läßt wahrscheinlich nicht lange auf sich warten. Dann ist immer noch Zeit genug für den Umstieg.



Festplatten gespiegelt

Vor kurzem habe ich mir ein Komplettsystem gekauft. Es besteht im wesentlichen aus einem Pentium II/233, einer Maxtor-Festplatte mit 3 GByte, Diamond Monster 3D, Sound Blaster 16 und einem VL601-Mainboard von FIC. Doch schon bald gab es ein Problem: Unter Windows 95 darf ich keinen IDE-Kontroller einstellen, denn mit diesem werden im MS-DOS-Modus die Platten C als D, D als E und E als G gespiegelt (ich habe die Festplatte in C, D und E partitioniert). Spiele wie »Jedi Knigt« laufen dadurch nicht. *(Arne Winter)*

Hier scheint unter MS-DOS ein Festplatten-Treiber in der CONFIG.SYS aktiv zu sein, der aus unerfindlichen Gründen dazwischenfunkt. Wir haben in der Redaktion mehrere PCs stehen, in denen die einzige Festplatte in mehrere Partitionen aufgeteilt ist und bei denen das wunderbar funktioniert. Vermutlich würden allerdings Daten auf der Festplatte verloren gehen, wenn Sie den Treiber einfach entfernen. Einzige Chance: Führen Sie ein Backup aller gefährdeten Daten durch und formatieren Sie die Festplatte erneut. Sofern Sie Windows 95B besitzen (wird mit neueren PCs eigentlich immer mitgeliefert), kann dieses die Festplatte an einem Stück verwalten (das erste Windows 95 macht bei 2 GByte Schluß).

Pentium II unerkannt

Ich habe einen Pentium II-Prozessor und folgendes Problem: Windows 95 behauptet in der »Systemsteuerung« unter »System«, daß ich einen Pentium Pro besitze. Ich habe nun aber gelesen, daß ein Pentium Pro langsamer als ein Pentium II wäre. Kann mein Pentium II jetzt überhaupt seine ganze Leistung, zum Beispiel bei Spielen, entfalten? *(Michael Walter)*



Wenn Ihr Windows 95 den Pentium II in Ihrem PC als Pentium Pro erkennt, liegt das nur an einer ältlichen Version des Betriebssystems. Das hat aber keine Einflüsse auf die Leistung des Prozessors.

Keine Panik: Spiele und andere Software nutzen den Pentium II mit allen seinen Fähigkeiten. Ihr Windows 95 erkennt den Prozessor nur deshalb nicht, weil es vermutlich zu alt ist (als Microsoft die erste Version von Windows 95 verkaufte, gab es noch keinen Pentium II). Das mit dem »langsam« gilt außerdem nur für Software, die für MS-DOS oder das alte Windows 3.1 gedacht war. Moderne Windows-95-Software würde auch auf einem Pentium Pro flott laufen.

Grüne Streifen im Bild

Seit einiger Zeit kommt es vor, daß sich mein Windows 95 beim Start aufhängt. Vor dem bereits geladenen Hintergrundbild erscheinen dann eine Reihe von grünen Streifen. Wenn ich dagegen die Farbenzahl auf 256 zurückschalte, bootet das System normal. Meine Grafikkarte ist in das Motherboard integriert, bei dem Chip handelt es sich um einen ET-4000 W32P. *(Moritz Riesner)*

Hier ist entweder ein falscher Treiber installiert, oder der Grafikchip auf dem Motherboard ist schlichtweg defekt. Versuchen Sie einen aktuellen Treiber von Ihrem Board-Hersteller zu bekommen. Wir wissen allerdings auch, daß das leichter gesagt als getan ist. Meistens wissen die PC-Händler noch nicht einmal, welches Motherboard in den Geräten steckt, haben keinen Kontakt zu den Board-Herstellern oder die Hersteller verfügen einfach über keinen korrekten Treiber. Wenn Sie den Chip auf Ihrem Board abschalten können, kaufen Sie sich einfach eine neue Grafikkarte. Sollte das nicht funktionieren, bleiben lediglich die beiden Auswege »neues Board kaufen« oder »nur mit 256 Farben arbeiten«.

Ruckeln bei Audio-CD

Immer wenn ich Windows-Spiele mit CD-Audio starte, werden diese unspielbar langsam. Dabei macht es keinen Unterschied, ob ich den CD-Treiber lade oder nicht. Daß dies an meiner Hardware liegen kann ist schwer vorstellbar, denn alle sonstigen Anwendungen unter DOS oder Windows 95 laufen einwandfrei. *(Andreas Halm)*

Technisch ist dieses Verhalten schnell erklärt: Das Spiel fragt schlichtweg von Zeit zu Zeit nach, ob denn das Musikstück auf der CD schon am Ende angekommen ist, um es dann erneut zu starten. Genau bei Ihren Spielen scheint das schlecht programmiert zu sein, den bei anderen Titeln kommt das nicht vor (z.B. »Hexen 2«). Da gibt es leider keine Lösung, man kann nur auf einen Patch von der Spielefirma hoffen.

Prozessor-Aufrüstung

Ich habe ein GA-586ATE-Motherboard und würde aufgrund Eures Berichts in Ausgabe 3/98 gerne eine Prozessor-Aufrüstung durchführen. Oder kann ich auch zwei 166er querschalten? Ich scheue mich auch nicht, einen AMD- oder Cyrix-Prozessor zu kaufen. *(Peter Schnitzler)*

Zwei 166er-Prozessoren kann man nur dann in einem Motherboard benutzen, wenn auch zwei Prozessor-Sockel vorgesehen sind. Das würde auch nur dann etwas nutzen, wenn sie ein entsprechendes Betriebssystem (Windows NT) benutzen, was für Spieler nicht sinnvoll ist. Wenn Sie sich wegen der Einstellungen der Taktverfielfachung und der Versorgungsspannungen der verschiedenen Prozessoren unsicher sind, rüsten Sie Ihren Computer am besten mit einem Overdrive-Prozessor auf. Ansonsten empfehlen wir einen Pentium/233MMX.

Audio-Stottern bei 3Dfx

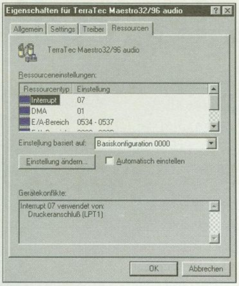
Leider habe ich ein paar Probleme, seitdem ich mir die Maxi Gamer 3Dfx von Guillemot gekauft habe:
1. Meine Spiele erkennen die Gamer beim Starten nicht. Nur mit einem passenden Patch kann ich die 3Dfx-Grafik genießen.
2. Wenn ich ein Spiel per Patch mit 3Dfx spiele, stottert der Sound und kommt meistens eine Sekunde zu spät.
(Jens-Peter Hochdahl)

Das Patch-Bedürfnis ist für Nicht-Direct3D-Spiele (also auch DOS-Spiele) normal. Ohne diesen Patch sind die Spiele nicht auf die neue Grafikkarte vorbereitet, Spiele für Direct3D sollten eigentlich ohne auskommen. Das Stottern ist dagegen ganz und gar nicht normal. Auch hier scheint ein Ressourcen-Konflikt vorzuliegen. Eventuell sind Interrupts oder DMA-Kanäle doppelt belegt. Schauen Sie im »Geräte-Manager« nach, ob irgendwo ein gelbes Ausrufezeichen bei der Sound- oder Grafikkarte steht. Indem Sie die Ressourcen dann per Hand ändern (siehe Beitrag »Alte Soundkarte«) beheben Sie das Problem.

Alte Soundkarte

Ich habe ein Problem mit meiner alten Soundkarte. Es ist ein Mono-Soundblaster, der bisher sehr treue Dienste geleistet hat. Nachdem ich meinen Computer komplett mit Motherboard, 3D-Grafikkarte und ähnlichem aufgerüstet habe, stürzen bei mir neuere Windows-Spiele regelmäßig ab. Es ist dann bestenfalls ein Rauschen, schlimmstenfalls gar nichts zu hören. *(Karsten Krebs)*

Es gibt zwei mögliche Fehlerquellen: Entweder liegt hier ein klassischer Ressourcen-Konflikt vor oder die Spiele verlangen einfach eine Soundkarte mit Stereo-Soundwiedergabe und 16-Bit-Qualität. Im Falle des Ressourcen-Konflikts sind in Ihrem PC IRQs, DMAs oder Port-Adressen doppelt belegt. Schauen Sie bei Ihrem Sound Blaster nach, auf welche Adresse, IRQ und DMA er eingestellt ist (meistens 220h, IRQ 7 und DMA 1). Wählen Sie dann den Treiber im »Geräte-Manager«. Von Windows 95 aus klicken Sie unter »Ressourcen« das Kästchen »Automatisch einstellen« an und geben die drei Werte mit der Taste »Einstellung ändern ...« per Hand ein.



Bei Uralt-Soundkarten hilft unter Windows 95 manchmal nur eine manuelle Konfiguration der Ressourcen.

Unscharfe Righteous 3D

Aufgrund Eures Testberichts kaufte ich mir die Righteous 3D von Orchid, da im Bericht der Ausgabe 3/98 wegen der Unschärfe von der Monster 3D abgeraten wurde. So weit, so gut. Nach dem Einbau meiner Karte bemerkte ich sofort eine Unschärfe in der 2D-Darstellung. Wieso ist Euch das nicht aufgefallen? Oder habe ich ein Exemplar einer Serie mit diesem Mangel erwischt? *(Roman Kelemen)*

Diverse Redaktions-PCs sind mit Righteous-Karten ausgerüstet und bei diesen läßt sich das Phänomen nicht feststellen. Sie scheinen da wohl eine mit einem defekten Kabel erwischt zu haben. Da hilft nur: freundlich beim Händler anfragen und auf einen Umtausch drängen.

Rein mit dem MMX-Pentium

Ich würde meinen PC gerne mit einem Pentium/233MMX aufrüsten (bisher AMD K6/166). Ich hatte in Eurem Testbericht des Pentium/233 gelesen, daß man den Takt auch mit 1,5 vervielfachen kann. Da es inzwischen aber auch Boards gibt, die den Takt mit 3,5 multiplizieren können, bin ich etwas verunsichert. Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen. Wenn nicht, würde es meiner 3D-Grafikkarte (Matrox Mystique und m3D) schaden, wenn ich den PCI-Bustakt auf 75 MHz und 3fach einstellen würde? *(Daniel Kuhn)*

Das mit der Taktvervielfachungen ist schon verwirrend. Grundsätzlich gilt der 1,5fache Takt auch für den Pentium/233MMX. Dieser macht dann aber nicht 1,5fachen sondern immer (!) 3,5fachen Takt (66 MHz extern mal 3,5 entspricht 233 MHz).
Kurz zur Erklärung: Intel hatte für die Taktvervielfachung nur zwei Pins am Prozessor vorgesehen. Mit diesen beiden gibt es vier mögliche Beschaltungen, die Intel für 1,5fachen, 2fachen, 2,5fachen und 3fachen Takt vorgesehen hat (entsprechend der alten Prozessoren 90/100MHz, 120/133 MHz, 150/166 MHz und 200 MHz). Als dann der 233er entwickelt wurde, war keine Kombination mehr für den 3,5fachen Takt frei. So benutzte Intel einfach die 1,5fache-Kombination für den neuesten Prozessor.
Wenn Ihr Board also nur den 1,5fachen Takt zur Verfügung stellt, ist das in Ordnung. Lediglich die Versorgungsspannung für den Prozessor muß 2,8 Volt betragen. Dann können Sie den 233er ohne Probleme nutzen. Der PCI-Bustakt bleibt weiterhin auf 33 MHz und keine PCI-Karte wird übertaktet. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an
ttreffPCP@aol.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.

Bizarre Anwendungen

In voller Blüte

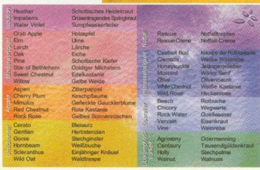
Wir alle kennen die Bürden des Alltags: Mutlosigkeit, Versagensängste, wieder kein Lottogewinn. 38 Pflanzen stellen sich dem Jammertal entgegen.



Dank Bachblütentherapie werden auch Sie bald Ihren Mitmenschen freundlicher gegenüberstehen.

Der tragische Comicheld Charlie Brown schmachtete sein Leben lang unerreichbaren kleinen rothaarigen Mädchen hinterher. Sein Baseball-Team gewann trotz seines beispiellosen Einsatzes als Teamchef niemals ein Spiel. Und auch im philosophischen Disput mit Linus erfuhr er nie den Grund für seine frühe Kahlköpfigkeit. Wenn Sie in Charlie Brown einen Leidensgenossen entdecken sollten, dann dürfen Sie jetzt aufatmen: Kaufen Sie die CD-ROM des Dr. Bach und vergessen Sie mit Blütenblattdünsten Ihre Sorgen.

Eines schönen Maimorgens lustwandelte der englische Frühaufsteher Dr. Bach durch ein noch tautriefendes Feld, Gerüche aller möglichen Pflanzen erquickten ihn. Es müßte doch eine Möglichkeit geben, so überlegte Bach, diese Düfte zu konservieren und dem Menschen dienstbar zu machen. Aus diesem Gedanken ward die Bachblüten-Heilmethode geboren. Sie basiert auf folgender Grundidee: Fast jede Krankheit hat ihren Ursprung in negativen Gemütszuständen der betreffenden Person. Durch die »energetischen Potenzen« bestimmter Pflanzen werden diese Mißstimmungen gezielt harmonisiert und der Einklang von Körper, Geist und Seele wieder hergestellt. Als »Pflanzenkatalysator« dienen dabei so edle Gewächse wie Walnuß-, Birken- und Pinienblätter.



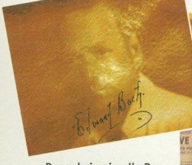
Heather	Schottisches Heidekraut
Impatiens	Drüsentragendes Springkraut
Water Violet	Sumpfwasserfeder
Crab Apple	Holzapfel
Elm	Ulme
Larch	Lärche
Oak	Eiche
Pine	Schottische Kiefer
Star of Bethlehem	Doldiger Milchstern
Sweet Chestnut	Edelkastanie
Willow	Gelbe Weide
Aspen	Zitterpappel
Cherry Plum	Kirschpflaume
Mimulus	Gefleckte Gauklerblume
Red Chestnut	Rote Kastanie
Rock Rose	Gelbes Sonnenröschen
Cerato	Bleiwurz
Gentian	Herbstenzian
Gorse	Stechginster
Hornbeam	Weißbuche
Scleranthus	Einjähriger Knäuel
Wild Oat	Waldtrespe
Rescue	Notfalltropfen
Rescue-Creme	Notfall-Creme
Chestnut Bud	Knospe der Roßkastanie
Clematis	Weiße Waldrebe
Honeysuckle	Jelängerjelieber
Mustard	Wilder Senf
Olive	Olivenbaum
White Chestnut	Weiße Kastanie
Wild Rose	Heckenrose
Beech	Rotbuche
Chicory	Wegwarte
Rock Water	Quellwasser
Vervain	Eisenkraut
Vine	Weinrebe
Agrimony	Odermenning
Centaury	Tausendgüldenkraut
Holly	Stechpalme
Walnut	Walnuss

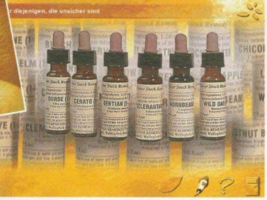
Alle 38 Pflanzen im Überblick. Für besondere schlimme geistige Krisen haben wir auch immer unsere Notfall-Lotion dabei.

Die Verfahren sind einfach und vielfältig. Bei der Sonnenmethode pflücken sie zum Beispiel bei wolkenlosem Himmel die gewünschten Blütenblätter, legen sie in eine Schüssel mit Quellwasser und lassen sie den ganzen Tag in der Sonne ziehen. Die heilsamen Wirkstoffe der Blätter gehen dann in das Wasser über. Dieser Sud wird in einer Flasche mit Alkohol konserviert – sehr bewährt hat sich Sherry – und kann dann auf alle möglichen Arten eingenommen werden. Tröpfchen schlucken, Umschläge, Bäder, Einreibungen und was einem noch so einfällt.

Diese Methode hat auch ihre Grenzen. Denn für jedwede Art von Komplex, die Bach übrigens in sieben Gruppen einteilt, muß ein eigenes Wässerchen eingenommen werden. Menschen wie Charlie Brown dürften den lieben langen Tag damit beschäftigt sein, Blumen und Blätter zu sammeln, ihre Heilflaschen zu erstellen und dann auch immer alles einzunehmen. Bei übermäßiger Anwendung droht dann auch die Gefahr, zum Alkoholiker zu werden. Und bei chronischen Beschwerden, wie etwa der ständigen Sucht nach Computerspielen, rät das Programm zum Aufsuchen eines geschulten Beraters.

Die CD-ROM bietet ein wenig Psychologie light zur Erkundung seelischen Ungemachs. Mittels eines umfassenden Fragenkataloges können Sie Ihre Probleme analysieren und die passenden Gegenmittelpflanzen ermitteln. Außerdem versucht sich das Programm noch in der Kunst der Suggestivheilung. Den sieben Krankheitsgruppen entsprechend, gibt es sieben Reihen von angenehmer Musik umfächelter Photos, bei derem Anblick Sie positive Gefühle entwickeln sollen. **(uh)**





Der geheimnisvolle Dr. Bach und seine Tropfen. Für jede Mißstimmung das richtige Wässerchen.

LEBEN MIT BACH-BLÜTEN

HERSTELLER: Systhema

PREIS: 60 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486er/33, Windows 3.1 & 95, 8 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN: Botanik-Knowhow in freier Wildbahn: Wie sieht noch mal eine Birke aus?

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Das hat man nun von der Kassenreform: Immer mehr Selbsthilfe auf CD-ROM.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Andere Freizeitvergnügungen haben zurückzustehen – Blumen pflücken und konservieren ist zeitaufwendig.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Heilung kommt oft unverhofft.

online +++ online +++ online +++ online +++ online

start

Get wired!



Roland Austinat

Neulich, in San Francisco: Ich schaue für ein verlängertes Wochenende bei meinem alten Kollegen Reiner vorbei. Samstag nachmittag, es regnet in Strömen, und bevor ich Haushund Theo noch länger ärgere, will ich mal kurz nach meiner E-Mail schauen. »Nur zu«, meint Reiner, und deutet auf seinen Laptop, der neben einer Tasse Earl Grey und einem Stapel Zeitungen aufgeklappt auf dem Küchentisch liegt. Moment mal - wo ist bitte das Modem? Und das Kabel? Der Telefondose ist doch zwei Zimmer weit weg. »Alles kein Problem«, grinst Reiner. »Hast Du mein Funkmodem vergessen?«

Funkmodem? Richtig - eine clevere Firma namens Metricom (www.metricom.com) hat von der Bay Area bis nach Silicon Valley zahllosen Gebäuden, Strom- und Telefonmasten einen kombinierten Sender/Empfänger verpaßt. Dieser fängt die Impulse des Funkmodems wie die eines Handys auf, wandelt sie in IP-Pakete um und speist sie an Knotenpunkten ins Internet ein. Informationen aus dem Netz nehmen den umgekehrten Weg. Neben Laptops und Desktop-PCs kommen sogar die Organizer von U.S. Robotics mit dem System zurecht.

Die günstigste Laptop-Ausführung kostet gerade mal $15 Mietgebühr pro Monat, für knapp 30 Dollar mehr gibt es unbegrenzten Internet-Zugang, eine eigene E-Mail-Adresse und eine Homepage. Auch in Washington, D.C. sowie in Seattle stehen schon die Funknetze. Und, man glaubt es kaum: Selbst in bürokratischen Hochburgen wie Deutschland kämpfen sich ein paar Pioniere durch den Genehmigungsdschungel, um zunächst in Großstädten wie München ähnliche Dienste anzubieten. Wer weiß, vielleicht machen sich in einem Jahr diese Zeilen schon von einem schattigen Plätzchen im Englischen Garten schnurlos auf den Weg in die Redaktion?

Update: Nach meiner Kolumne in Heft 3/98 fragten etliche Leser, ob AOL jetzt nicht auch in Deutschland ein »Flat Rate«-Modell einführen würde. Ein Anruf in Hamburg brachte leider nichts Neues: Bis auf weiteres wird hier bei uns an der bestehenden Gebührenstruktur festgehalten.

Bis in vier Wochen, ob mit oder ohne Kabel!

Ihr Roland Austinat

News nonstop

Wenn Ihnen die tägliche Dosis Nachrichten aus der Zeitung reicht, nutzen Sie Ihren Internetzugang wahrscheinlich nur, um E-Mails zu schreiben und gelegentlich einen Treiber herunterzuladen. Doch der wahre News-Junkie hat auf sämtlichen Systemen das kostenlose PointCast Network installiert, das jetzt in der rund 4,5 MByte großen Beta-Version 2.1 zu haben ist (www.pointcast.com). Nicht nur ständig aktualisierte Wetterberichte, Nachrichten

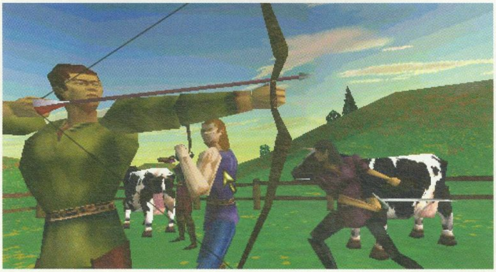


Das Satellitenfoto aus dem Internet ist nur eins von vielen PointCast-Goodies.

und Börsenkurse erwarten Sie: Zu besonderen Ereignissen wie unlängst den Olympischen Winterspielen gibt es Hintergrundberichte und Ergebnisse die Fülle. Der Medaillenspiegel war nirgendwo sonst so schnell auf dem neuesten Stand. Selbst mit einem normalen 28.8er-Modem flutschen die Nachrichten-Updates der frei belegbaren Kanäle nur so durch die Leitung.

Preview: Asherson's Call & UltraCorps

Neues in der Zone



Viele Waffen machen das Leben leichter. Unser Held wehrt sich hier mit Pfeil und Bogen. (Asheron's Call)

Gut eine Million registrierte Teilnehmer tummeln sich regelmäßig in der »Zone«. Grund genug für Microsoft, mehrere reine Onlinespiele vorzustellen.

Die Internet Gaming Zone (http://www.zone.com) bietet ein Forum für Multiplayer-Titel von LucasArts und Hasbro. Natürlich starten Sie von hier aus auch die Online-Modi von Microsoft-Titeln etwa den »Flight Simulator 98« oder »Age of Empires«. Auf dem »gamestock 98« – einen ausführlichen Bericht finden Sie weiter vorne im News-Teil – stellte die Firma aus Seattle noch einige reine Online-Produkte vor. Übrigens: Mit der Einführung der Serversoftware-Version 4.0 unterstützt The Zone endlich den Browser »Netscape Navigator«.

Asheron's Call

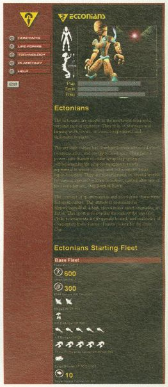
»Ultima Online« bekommt Konkurrenz: Mit »Asheron's Call« will Microsoft ebenfalls tausende Spieler zur gleichen Zeit in ihr Universum locken. Charakterklassen gibt es nicht, dafür ein komplexes Fertigkeitensystem. Dabei wollen die Designer dafür sorgen, daß man nicht zu Anfang eine Fähigkeit zu wenig beachtet und dadurch später im Spiel Probleme bekommt. Klassische Rollenspiel-Elemente wie Magie und Erfahrungspunkte wurden nichtsdestotrotz integriert. Von Anfang an werden Gruppen von Charakteren auf Quests geschickt, aus dem Verhalten des Einzelnen entwickelt sich ein dynamischer Handlungsverlauf. Dabei werden Sie auf tiefe Dungeons und fiese Monster stoßen. Mit Ihren Kameraden reden Sie auf gewohnte Weise per Tastatur-Chat.

Das alles findet in Echtzeit-3D statt, wahlweise sehen Sie Ihr digitales Alter Ego aus der dritten Person wie bei »Tomb Raider« oder der Ich-Perspektive. Bewegungsmakros erleichtern das Kämpfen, ansonsten haben Sie die gleiche Bewegungsfreiheit wie in einem 3D-Shooter. Per Optionsmenü können Sie unterschiedliche Kleidung, Hautfarben und Gesichter auswählen, möglicherweise werden Sie eigene Texturen importieren können. Angeblich sollen »Lags« (also das Stocken der Verbindung) kein Problem mehr darstellen; wir sind jedenfalls gespannt, was der Test im Sommer ergeben wird. Ob die finanzielle Abrechnung stunden- oder monatsweise ablaufen soll, steht noch nicht fest.

UltraCorps

Auch im Bereich der rundenbasierten SF-Strategiespiele tut sich bei Microsoft etwas. Als Herrscher über eine von 14 verschiedenen Alienrassen versuchen Sie, per Diplomatie, wirtschaftlichem Erfolg oder purer militärischer Stärke an die Spitze zu gelangen. Dazu schließen Sie Bündnisse oder Nicht-Angriffs-Pakte, entwickeln neue Technologien oder überfallen die lieben Nachbarn mit Flotten, die aus über 30 Sorten verschiedenener Kampfraumer bestehen können. Ressourcenmanagement ist Pflicht, denn nur so geht die Entwicklung und der Bau neuer Kolonisierungsschiffe voran, mit denen Sie fremde Planeten besiedeln.

Im Startmenü wird ein eigener E-Mail- und Newsgroup-Bereich eingerichtet. Da das Spiel lediglich einen Java-fähigen Browser voraussetzt, sind keine umständlichen Downloads notwendig. Nachladezeiten sollen das Spielen kaum unterbrechen. Für bei »UltraCorps« wird man eine monatliche Gebühr entrichten müssen. **(mash)**



Kein Strategiespiel ohne Informations-Menüs: Hier erfahren wir einiges über die Ectonianer. (UltraCorps)

ASHERON'S CALL – FACTS

▶ Hersteller:	Microsoft
▶ Genre:	Online-Rollenspiel
▶ Termin:	2. Quartal '98
▶ Anzahl der Mitspieler:	mehrere Tausend
▶ Besonderheiten:	sich dynamisch entwickelnde Storyline; 3D-Grafikengine; Charakter individuell anpaßbar

ULTRACORPS – FACTS

▶ Hersteller:	Microsoft
▶ Genre:	Online-SF-Strategie
▶ Termin:	2. Halbjahr '98
▶ Anzahl der Mitspieler:	mehrere Tausend
▶ Besonderheiten:	Browserbasiert; integrierte E-Mails und Newsgroups

DAS SURFBRETT



Von den neuesten dubiosen Nachrichten auf die dunklen Seiten der Sesamstraße. Beim Zwischenstop bei der Promi-Nachbarschaftsbegehung lernen Sie gar Bill Gates' rasenmähende Samariter-Ader kennen.

Heiliger Batman!

Regelmäßige Leser des Surfbretts werden sich noch an die Homepage des National Enquirer erinnern. Diese amerikanische Trash-Postille erfreut Woche für Woche die Herzen amerikanischer Hausfrauen mit abstrusen Storys von einem noch immer lebenden John F. Kennedy oder von unerkannten (so, so!) Außerirdischen im US-Abgeordnetenhaus.

Die »Weekly World News« stehen dem Konkurrenzblatt in nichts nach. Speziell für das Internet bietet »America's most exiting family newspaper« Geschichten von den Zwillingen, die sich so sehr im Mutterleib prügeln, daß die Ärzte einen Kaiserschnitt durchführen mußten. Der Gipfel sind Storys wie die des »Bat Boy«: Angeblich wurde 1992 ein Wesen, halb Junge, halb Fledermaus, in einer Höhle in West Virginia gefunden und vom FBI quer durch die Staaten gejagt. Die Erlebnisse von Batman jr. halten noch heute die schlichten Gemüter der Leserschaft in Atem. Auf der passenden Website finden Sie Bestellformulare für ein Bat-Boy-T-Shirt, ein schwarzes Brett und andere Skurrilitäten. Aber Achtung: Schon 40 000 Surfer mußten nach dem Anblick des animierten Bat-Boy-Cartoons mit Zuckungen ins Krankenhaus eingewiesen werden. Behauptet jedenfalls die World Weekly News.

http://wwwnonline.com





Bat Boy im Einsatz: Wer kleine Mädchen beißt, verdient es, von FBI-Agenten verhaftet zu werden.

Reich & schön

Das gibt es nur in Amerika: Für eine regelmäßige Fernsehsendung besucht John Cunningham die Hauszufahrten berühmter US-Bürger. Trifft er auf ein paar Nachbarn, einen Wächter oder gar den Bewohner selbst, zückt er die Videokamera für ein spontanes Interview. So stellte ihm Kirk Douglas den Familienhund vor, während James Stewart seinen Gemüsegarten präsentierte. Im Web sind wir in Bild und Schrift unter anderem mit dabei, wenn ein Pizzakurier die heiße Ware zum Haus von Medienmogul Aaron Spelling liefert oder leiden mit dem braven Reporter, wenn er von David Hasselhoff übel beschimpft wird. Nett auch die Nachbarin von Bill Gates, der die Gärtner des Microsoft-Bosses samstags immer den Rasen mähen. Von vielen anderen Stars gibt es immerhin noch ein Bild ihrer Einfahrt zu bewundern. Schauen Sie regelmäßig vorbei: John Cunningham ist unablässig dabei, neue Promi-Einfahrten vor die Linse zu bekommen. Nur der Bat Boy hat sich noch nicht blicken lassen.

http://www.driveways.com







Nur drei der vielen Bilder auf den Driveways-Seiten: Pizza für die Spelling-Familie und die Einfahrten von Nicholas Cage und Marlon Brando.

Seltsamstraße

Wie ein Bericht aus einem Paralleluniversum muten die Enthüllungen auf den »E-Files«-Seiten an. Hier geht es einmal nicht um Außerirdische oder gar den Bat Boy: Der brave Ernie aus der Sesamstraße hat es nämlich faustdick hinter den angeklebten Plüschohren. In den USA kursieren in rechtskonservativen Kreisen schon länger Gerüchte, daß Ernie und sein Freund Bert ein homosexuelles Pärchen darstellen sollen. Doch selbst solche Theorien verblassen gegenüber den geheimen Wahrheiten, die Sie in den E-Akten finden. Ernie ist in Wirklichkeit ein sittenloser Bursche, der Bert in dunkle Kaschemmen zieht, ihn mit wildfremden Frauen verkuppeln will und ihn zwischendurch auch mal kräftig durchprügelt. Neue Fälle erscheinen in losen Abständen auf diesen Seiten.

http://www.deepwell.com/skitzo/

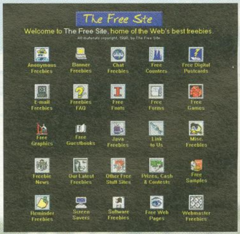


Enthüllt: Das ausschweifende Leben bekannter Stoffpuppen nach Sendeschluß.

Frei parken

Nach all dem netten Blödsinn zum Schluß noch etwas Praktisches: Auf der »Free Site« sammeln ein paar rührige Mitmenschen alles, was einen Surfer keinen Pfennig kostet. Denn selbst im Zeitalter der gebührenpflichtigen Webseiten gibt es noch immer jede Menge dieser Gratis-Angebote im Internet – man muß nur wissen, wo. Wo können Sie umsonst Homepages bauen? Welche Gratis-Software wartet nur auf Ihren Download? Seien es Counter, Chat-Module, Screensaver, Wettbewerbe oder Spiele: Free Site kennt sie alle. Das hilft dann wieder darüber hinweg, daß die Telekom und Ihr Internet-Provider noch immer reichlich Deutschmark für das Online-Vergnügen haben wollen. Doch selbst hier können Sie sparen: Auf Wunsch schickt Ihnen Free Site wöchentlich eine E-Mail mit neuesten Informationen, die Sie bequem offline lesen können – natürlich kommt das Update kostenlos. (ra)

http://www.thefreesite.com



Was darf's denn sein? Free Site weist den Weg zu allerlei Gratisangeboten im Internet.

Online-Update: Dark Reign

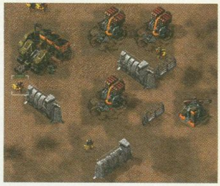
Download-Reigen

Dank der mustergültigen Unterstützung via Internet ist das Echtzeit-Strategiespiel »Total Annihilation« immer noch in aller Munde. »Was die können, das können wir schon lange!« dachte sich Activision und fährt gleich eine ganze Batterie neuer Einheiten und Missionen für »Dark Reign« vor.



In der Monolith-Mission beschützen Sie das violette Bauwerk in der Bildmitte.

Die Bereitstellung von Gratis-Extras im Internet ist schon eine feine Sache: Der Hersteller erhofft sich so einen neuen Verkaufsschub, Sie als Spieler kommen dagegen in den Genuß neuer Schmankerl, die selbst etwas angestaubte Titel wieder spannend machen. Die hier besprochenen Missionen und Einheiten finden sich übrigens ausnahmslos auf der Begleit-CD der aktuellen PC Player Plus wieder. In den nächsten Wochen sollen noch weitere Einheiten und Missionen ihren Weg auf der Activision-Website **http://www.activision.com/games/strategy/darkreign/index.html** finden.


▲ In einer der Spezialmissionen errichten Sie mächtige Mauern und Bollwerke.

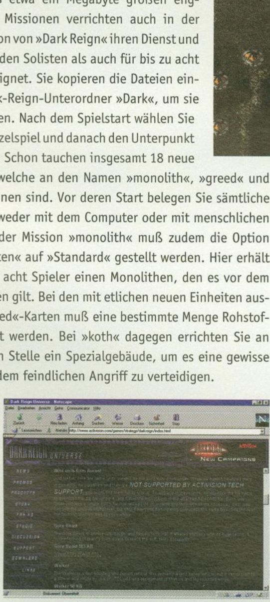


◀ Der brandneue Flammenwerfer heizt dem Feind mächtig ein.

Die neuen Missionen

Die drei jeweils etwa ein Megabyte großen englischsprachigen Missionen verrichten auch in der deutschen Version von »Dark Reign« ihren Dienst und sind sowohl für den Solisten als auch für bis zu acht Mehrspieler geeignet. Sie kopieren die Dateien einfach in den Dark-Reign-Unterordner »Dark«, um sie dort zu entpacken. Nach dem Spielstart wählen Sie zunächst ein Einzelspiel und danach den Unterpunkt »Karte wählen«. Schon tauchen insgesamt 18 neue Missionen auf, welche an den Namen »monolith«, »greed« und »koth« zu erkennen sind. Vor deren Start belegen Sie sämtliche Spielerslots entweder mit dem Computer oder mit menschlichen Mitspielern. In der Mission »monolith« muß zudem die Option »Anfangseinheiten« auf »Standard« gestellt werden. Hier erhält jeder der bis zu acht Spieler einen Monolithen, den es vor dem Feind zu schützen gilt. Bei den mit etlichen neuen Einheiten ausgerüsteten »greed«-Karten muß eine bestimmte Menge Rohstoffe erwirtschaftet werden. Bei »koth« dagegen errichten Sie an einer markierten Stelle ein Spezialgebäude, um es eine gewisse Zeit lang vor jedem feindlichen Angriff zu verteidigen.

Ein Blick auf die Activision-Website lohnt sich, denn demnächst erscheint hier weiterer Nachschub für Dark Reign.



Die neuen Einheiten

Unter den 13 Neuankömmlingen tummeln sich neben Raketen und Minen auch Sonderlinge wie Raubtiere sowie einige für den Editor geeignete Grafiksets. Deren Integration in Dark Reign gestaltet sich leider vergleichsweise schwierig: Zunächst kopieren und entpacken Sie die Dateien in einen beliebigen Festplattenordner. Danach wechseln sie in den DOS-Modus und starten die jeweilige »*.bat«-Datei. Für jede dieser Einheiten steht hernach im Dark-Reign-Untermenü »Individueller Einsatz spielen« ein Zusatz-Szenario zur Verfügung.

Um die neuen Einheiten in die normalen Einzelmissionen zu integrieren, ist folgende Vorgehensweise erforderlich: Sie begeben sich in den Unterordner »darkreign\dark\scenario\single« und wechseln dort in den (entsprechend benannten) Unterordner, welcher die gewünschte neue Einheit enthält. Von dort kopieren Sie sämtliche Dateien mit den Endungen »*.txt« sowie die Dateien »packman.cfg« und »mlstring.cfg« in einen der Unterordner des Verzeichnisses »Darkreign\dark\scenario\multi«. Da die letztgenannten Unterordner bereits den Originalnamen der entsprechenden Einzelmission tragen, ist das Wiederfinden im Spiel kein Problem. Einziger Wermutstropfen: Erlaubt ist jeweils nur eine neue Einheit pro Szenario. **(md)**

Online

Online Technik Treff

Tips und Tricks rund ums Modem und die Internet-Welt

Interne Affäre

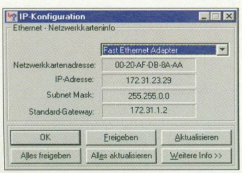
Ein Modem muß her – ich weiß nur nicht, ob es ein internes oder ein externes Gerät werden soll. *(diverse Anfragen)*

Auch wenn ein internes Gerät hier und da ein paar Mark billiger als die externe Lösung angeboten wird: Wir raten ganz klar zum Außenborder. Zwar braucht der eine Steckdose mehr, doch dafür überwiegen ansonsten die Vorteile. Durch die blinkenden Dioden sehen Sie immer, was gerade passiert – ist die Verbindung abgestürzt, oder nur die Übertragungsrate in den Keller gegangen? Es gibt zwar auch Programme, die in einem kleinen Fenster den Datenfluß anzeigen, doch eine direkte Lösung ist zuverlässiger und benötigt keine zusätzliche Rechenkraft. Wollen Sie die Verbindung bei einem internen Modem von Hand trennen, müssen Sie sich auf das Terminalprogramm verlassen. Hängt sich dieses auf, hilft nur ein zeitraubendes Neubooten des PCs. Ein externes Modem schalten Sie einfach aus und wieder ein. Noch ein Argument: Wenn Sie einem Freund die schöne neue Onlinewelt zeigen wollen, bleibt Ihnen bei der Außenborderlösung das Aufschrauben von zwei Gehäusen erspart. Sie können das Kästchen mit wenigen Handgriffen an jeden beliebigen Computer anschließen.

IP verzweifelt gesucht

Ich will »NHL 98« über das Internet spielen – aber wie? Sobald ich ein Spielchen anfangen will, werde ich nach einer IP-Adresse gefragt, was soll ich nun eingeben? *(Anna Konrad)*

Die IP-Adresse (IP: Internet Protocol) ist quasi die Anschrift Ihres PCs im Netz. Wenn der Kontakt mit Ihrem Internet-Provider aufgebaut worden ist, tippen Sie im Startmenü unter dem Punkt »Ausführen« den Programmnamen »WINIPCFG« ein. Im sich nun öffnenden Fenster wählen Sie »PPP-Verbindung« aus und lesen dann im Feld »IP-Adresse« eben diese ab. Aber Achtung: Verteilt Ihr Provider die IP-Adressen dynamisch, müssen Sie vor jedem Spiel erneut nachschauen, welche aktuelle Anschrift Ihr PC gerade hat.



Das IP-Konfigurationsprogramm gibt Auskunft über Netzwerk- und Internetverbindungen.

Schweigen des Modems

Ich habe ein Problem, das mir sehr zu schaffen macht: Unter Windows 95 bekomme ich mit meinem Modem keine Verbindung zum Internet, aber unter Windows 3.11 läuft alles ganz ohne Fehler. *(Stefan Krause)*

Um sich unter Windows 95 mit dem Modem ins Internet einzuwählen, müssen Sie es in der Systemsteuerung unter dem Punkt »Modems« auch installiert haben. Sollten Sie keine Treiber für Ihr Modem finden, wählen Sie eins der Standard-Modems aus der Liste aus. Steuert das Einwahlprogramm wie zum Beispiel der AOL-Client das Modem direkt an, sollte nun alles funktionieren. Anderenfalls müssen Sie noch das DFÜ-Netzwerk unter dem Punkt Software-Windows-Setup in der Systemsteuerung installieren und gemäß den Angaben Ihres Providers einrichten.

Ich drück' dich

In Ausgabe 3/98 gab es einen Tip, wie man um das lästige Bestätigen bei einer Verbindung mit dem DFÜ-Netzwerk herumkommt. Ich habe mich an die gezeigten Anweisungen gehalten, mußte aber zu meinem Erstaunen feststellen, daß die Option »Informationen vor dem Wählen abfragen« nicht auftaucht. Bezog sich der Tip nur auf Windows 95B oder müßte er mit jeder Version funktionieren? Fehlt irgendein Zusatz, den ich noch installieren muß? *(Mark Mahoon)*

In der Tat funktioniert dieser Tip nicht mehr mit einem »alten« Windows 95 (ohne »B«-Zusatz). Auf einem solchen System gibt es diese Option tatsächlich nicht, wir bitten um Entschuldigung. Sie müssen leider weiterhin auf die Returntaste drücken oder den entsprechenden Knopf anklicken.

Avatar in Not

Ich spiele seit zwei Wochen »Ultima Online«. In der ersten Woche gab's keine Probleme, doch in den letzten Tagen findet das Spiel meinen Browser nicht mehr. Bitte helft mir, denn für mich ist UO zur Zeit das genialste Spiel. *(Volker Aufschild)*

Machen wir doch gerne. Wahrscheinlich sitzt in Ihrem System nur irgendwo ein Byte am falschen Platz, deswegen notieren Sie sich zuerst die genauen Daten Ihres Ultima-Online-Accounts samt Paßwort. Deinstallieren Sie nun das Spiel, anschließend installieren Sie es erneut. Beim Start geben Sie die aufgeschriebenen Angaben ein. Da Ihre Charaktere auf dem Origin-Server gespeichert werden, brauchen Sie keine Angst um Gold und Geschick haben. Nur etwaige Updates und Patches müssen vor dem nächsten Start erneut heruntergeladen werden.

Das Modem pfeift aus dem letzten Loch, der Browser braust nicht mehr? Wir beantworten die interessantesten Online-Fragen in jeder Ausgabe. Schreiben Sie an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik-Treff online
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail:

ttoPCP@aol.com

Detailfragen zu einzelnen Modemtypen oder ISDN-Karten können wir leider nicht beantworten. Wenden Sie sich dazu am besten an den Hersteller. Wir bitten um Verständnis, daß wir nicht alle Fragen persönlich beantworten können.

PC PLAYER

DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

WEKA Consumer Medien

CHEFREDAKTEUR
Heinrich Lenhardt (hl)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Manfred Duy (md), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr, ltd. Redakteur (tk), Philipp Schneider (ps), Martin Schnelle (mash)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Henrik Fisch (hf), Markus Krichel, Volker Schütz (vs)

CD-ROM-REDAKTION
Thomas Köglmayr

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEFIN
Barbara Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Attic; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 951-296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 951-270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Natalie Regnault, (0 81 21) 951-273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 951-106,
Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 951-474

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player plus

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
DM 202,80 (PC Player Super Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
DM 174,– (PC Player Super Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
DM 226,80 (PC Player Super Plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player Plus); ÖS 1596,– (PC Player Super Plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus); sFr 202,80 (PC Player Plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Kleinanzeigen

Biete Software

Croc, Toca Touringcar, FIFA 98, Frogger, G-Police usw. komplett Liste gratis von: M. Schikos, Mariahilferstr. 161/50, A-1150 Wien.

Lands of Lore II DM 39,-, Timeshock DM 39,-, Comanche-3 DM 39,-, Privateer II DM 19,-, Realm of the Haunting 19,-, Master of Orion 2 DM 19,-, Last Dynasty DM 5,-, DSA-3 DM 5,-, Tel. 0 95 62/88 38

Magic Computer & Spiele, Breitenfeldstr.46, 91126 Schwabach Tel: 0911/6320241 Fax: 6327895 Preisliste kostenlos! Spiele noch günstiger da ab 2'ter Lieferung per Rechnung! G

Biete Spiele

Wir verkaufen für Sie
Ihre ausgedienten PC-Spiele, Programme + Konsolenspiele
Günstige Spiele im Angebot
Kostenlose Infolisten unter:
0 63 21/91 93 29 G

Verk./Tausche: Jedi Kn., Incub., Sh. of t. Emp., Fallout (dt), East. Front, PG 3D je 50,-
0 70 41/59 90

Monopoly 25,- DM, Toy Story 10,- DM, USNF 15,- DM, Worms 35,- DM, NHL 97 36,- DM, BleiFuss Rally 38,- DM, War Wind 8,- DM, Trivial Pursuit 23,- DM, Haie 22,- DM
Tel.: 0 56 24/15 34

Computerspiele An- und Verkauf
Wir nehmen neue und alte Titel!
ca. 2000 Spiele (PC, Amiga, PSX, C64) Com Illusion, Beethovenstr. 57, Hamburg, 0 40/22 46 33 (15-20 Uhr) G

Gamestorm - Der Softwareversand
Mailbox: 0 41 54/6 07 51 (56 cps), Tel: 0 41 54/64 83, Fax: 0 41 54/6 07 54 G

Verschiedenes

Baph Fluch D-Sat 0 61 32/79 83 23

Frankis Computershopping-Versand - Preisliste kostenlos - Kreuzweg 9 - 91781 Weißenburg - Fax 09 14 17 23 62 - Sennheiser Kopfhörer HD-525/ 159,-, LOGITECH Scanner/ FreeScan 559,-, McAfee Virus Scan Security Suite DM 189,- G

Suche Erfahrungsaustausch für Spiele + Hardware
0 26 80/98 91 43

PC/Video-Games, Laserdisc Hardware zu Top-Preisen Bestellung 8-23 Uhr Tel/Fax 0 21 31/98 03 27 Hein Software Neuss G

Suche Hardware

HILFE!!! Brauche DRINGEND Speicherchip für Texas Travelmate 4000 M! Vorzugsweise 16 MB. GÜNSTIG! E-Mail: E-mc2@T-online.de

Suche Software

Suche Wizardry6-Bane of the Cosmic Forge (in deutsch). Biete 50 DM! Tel. 0 36 83/60 49 69

Suche: Ultima 7 Teil 1+2
Tel. 0 99 53/33 34

Bitte beachten Sie unser Kleinanzeigen-Formular auf Seite 179

MAIL-BOX

Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Was ist aus den Spielen geworden?

Seit etwa 10 Jahren benutze ich Computer. Zuerst einen VC-20 (Himmel hilf!). Dann kam ein Amiga 500 ins Haus (schon besser), danach ein Amiga 1200 (Wow, was für ein Gerät). Später bin ich aus Spielemangel für den Amiga umgestiegen auf einen 486 DX/40 (jetzt gab's Spiele satt). Aus Geschwindigkeitgründen kam dann ein Pentium 100 ins Haus. Zu guter letzt kaufte ich mir einen Pentium 233 MMX (kein Ruckeln, kein Zuckeln bei Spielen – super).

Aber jetzt kommt's: Was ist aus den Spielen geworden? Ich bin leidenschaftlicher Rollenspieler und Simulationsfreak. Vorbei sind die Zeiten, als ich mir mit »Dragonflight« die Nächte um die Ohren geschlagen habe. Oder bei »Might&Magic« mit Leidenschaft die Städte und Umgebung erkundete. Liebevoll habe ich meine Charaktere aufgebaut. Aber was heute auf den Markt kommt, sind Grafikorgien und sonst nix. Optik super, bombastische Musik und der Spielspaß bleibt auf der Strecke. Bestes Beispiel ist »Lands of Lore 2«. Vor lauter Ecken und Nischen, in die man krabbeln darf, verliert man total den Überblick über den Level (ich bin bestimmt zehnmal in dieses dämliche Loch in den Ruinen gefallen, weil es schlecht bis gar nicht zu sehen ist). **(Harald Pausch)**



»Der Spielspaß bleibt auf der Strecke«: Lieber ein altes Might&Magic als ein neues Lands of Lore?

Diesen Frust können wir nur zu gut nachvollziehen. Viele seelenlose Spiele-Großproduktionen werden nach Schema F auf Nummer sicher gehend mit der Hoffnung auf eine möglichst große Zielgruppen-Abdeckung runtergeklopft. Jahrelanges Herumbuchseln an einem Titel garantiert aber keinen Spitzen-Spielwitz, wie man am angesprochenen Lands of Lore 2 gesehen hat. Doch gerade im Rollenspiel-Bereich gibt es viel Grund zur Hoffnung. Unter den zahlreichen Neuentwicklungen befinden sich auch Fortsetzungen zu Might&Magic, Ultima und Wizardry. Mehr dazu im Special in dieser Ausgabe.

Lust am Lesen

Seit der Erstausgabe bin ich Leser Ihrer Zeitschrift. Eigentlich war ich die meiste Zeit zufrieden, wenn ich auch nach der ersten Umstellung des Wertungssystems und dem ständigen Wechsel in der Redaktion im letzten Jahr immer mehr die Lust am Lesen verlor. Doch muß ich jetzt sagen, daß die Qualität in den letzten Ausgaben mit neuem alten Wertungssystem und neuem alten Chefredakteur wieder erheblich zugenommen hat und es mir wieder Spaß macht, Ihre Zeitschrift zu lesen. Ich hoffe dies wird auch in Zukunft so bleiben.
Nun zu meinen zwei Fragen:

1.) Warum gebt ihr nicht am Ende des Jahres ein Sonderheft heraus, in dem die besten Spiele eines Jahrgangs nochmals beschrieben und zusammengefaßt werden? Heinrich Lenhardt dürften die »100 besten Spiele« ja noch aus alten »Power Play«-Zeiten bekannt sein.

2.) Warum schreibt ihr seit Jahren nichts mehr über die »Ultima«-Saga und insbesondere über die Entwicklung des neuen 9. Teils ? Als großer Ultima-Fan bin ich ein wenig enttäuscht darüber, daß ihr nichts über Ultima berichtet. Immerhin ist dies eines der ältesten Computerspiele mit einer großen Fangemeinde. Daß ihr Berichte über »Ultima Online« bringt, lasse ich nicht als Entschuldigung gelten. Diese sind zwar ziemlich interessant, aber die wenigsten deutschen Fans werden in nächster Zeit selbst in den Genuß kommen. Außerdem wird in Ultima Online nicht die eigentliche Geschichte weitergeführt. **(Andreas Göbel)**

Wir brüten gerade über künftigen Sonderheft-Ideen und eine Wiederbelebung des »Die besten Spiele des Jahres«-Konzepts klingt so übel nicht. Falls es kommen sollte, dann aber erst zur Nikolausi-Zeit.
Unser Ultima-Phlegma entspringt keiner bösen Absicht, wie unsere ausführliche Würdigung der Collection in der letzten Ausgabe zeigte. Origin hatte sich nach Ultima 8 verflixt viel Zeit gelassen und es gab schlichtweg mehrere Jahre, bei denen nichts Neues passiert ist. Lord British und seine Mannen haben sich indes intensiv um Ultima Online gekümmert; erst seit kurzem gibt es seriöse Infos zum 9. Ultima. Dieses Spiel stellen wir im News-Teil dieser Ausgabe ausführlich vor. Mal sehen, ob's wirklich noch dieses Jahrhundert erscheint.

Politisch inkorrekt

Mir ist in Ausgabe 2/98 eine Stelle aufgefallen, auf die ich hier eingehen möchte. In dem Test zu »World Wide Rally« steht in dem persönlichen Bewertungskasten folgendes: »Faszinierende Theorie: Einige illegale Einwanderer aus der Dritten Welt wurde mit der Programmierung beauftragt ... die aus ihrer Heimat nur Seifenkisten kennen.«
Ich finde diesen Vergleich unpassend. Er erscheint mir etwas von oben herab (auf die 3. Welt) und geht auf Kosten von Menschen, die sich zum einen nicht verteidigen können und zum anderen, was noch

Sie suchen oder wollen verkaufen?

PC PLAYER Sprechen Sie durch uns **480 000* Leser** mit einer Kleinanzeige an. Wenn Sie die 370 000 Leser* von POWER PLAY dazunehmen, erreichen Sie mit dieser Topkombi sogar **850 000* Kontakte!**

*AWA '97

Mein Text:

Für weitere Zeilen benutzen Sie bitte ein anderes Blatt.

In dieser Rubrik:

- ☐ Biete an Hardware
- ☐ Biete an Software
- ☐ Biete Spiele
- ☐ Verschiedenes
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software

- ☐ Privat
- ☐ Gewerblich (werden mit **G** gekennzeichnet)

Meine Anzeige soll erscheinen in:

	privat	**gewerblich (zzgl. MwSt.)**
☐ **PC Player**	DM 8,–*	DM 12,–*
☐ **Topkombination** PC Player + Power Play	DM 10,–*	DM 20,–*

**Preis je angefangene Zeile (ca. 30 Zeichen)*

Ich zahle:

- ☐ per Scheck (liegt bei)
- ☐ per Bankeinzug:

Kontoinhaber (Name, Vorname)

Bankinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Telefon-Nummer

✗

Datum / rechtsverbindliche Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Topkombination:

PC PLAYER POWER PLAY

1 Preis für 2 Objekte!!!

So einfach geht's:
Füllen Sie den Coupon aus. In jedes Kästchen einen Buchstaben und nach jedem Wort ein Kästchen freilassen. Bei Fettdruck oder Großbuchstaben behalten wir uns Abweichungen vor. Bitte vergessen Sie nicht die Rubrik anzugeben. Bezahlt wird vor Veröffentlichung der Anzeige. Legen Sie den Betrag einfach als Scheck bei oder lassen Sie ihn von Ihrem Konto abbuchen. Dazu tragen Sie bitte Ihre Bankverbindung in dem Coupon ein.

Den ausgefüllten Coupon senden Sie an:
WEKA Consumer Medien GmbH
Kleinanzeigen ❑ PC Player ❑ Power Play
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder nutzen Sie unseren
24-Stunden-Faxservice: 0 81 21/95-16 90

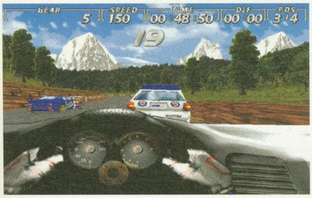
PS.: Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei Anzeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir uns die Nichtveröffentlichung vor.

MAIL-BOX

viel wichtiger ist, unter sehr schwierigen Bedingungen leben. Ihr tut es ja sehr oft, schlechte Spiele mit interessanten Vergleichen zu kritisieren, was auch immer ganz lustig ist, aber dieses mal war ich ein wenig enttäuscht darüber.

Daher bitte ich euch, solche Beschreibungen zukünftig wegzulassen, sofern ihr mir im nachhinein zustimmen könnt. Ich gehe einfach mal davon aus, daß sich Herr Hoffmann keine großen Gedanken dabei gemacht hat, als er diesen Satz verfaßt hat. Ich dagegen war beim Entdecken der Stelle höchst unerfreut. **(Özgür Turhan)**

Weder Udo Hoffmann noch die beiden redaktionsinternen Gegenles-Instanzen haben sich bei dem zitierten Satz etwas Böses gedacht. Eigentlich ging's nur darum, die seifenkistige Steuerung des Spiels mit Vehemenz an den Pranger zu stellen. Zugegebenerweise kann unsere Formulierung bei entsprechenden Sensibilisierungs-Anstrengungen mißverstanden werden; wir passen in dieser Hinsicht in Zukunft etwas mehr auf. Zudem sollte man nicht jeden locker geschüttelten Scherz auf die Goldwaage legen. Dann hätte uns der Seniorenbund auch wegen einiger ätzender Formulierung im Test von »Granny« eine Briefbombe schicken können (was er sich freundlicherweise verkniffen hat).



Ehrlich: Wir wollten allenfalls das Spiel diskriminieren!

Pseudospiele

Hallo PC Player, auch von mir Lob für die neue Gestaltung und das neue Wertungssystem – ist jetzt viel informativer und hebt sich wohltuend von diversen anderen Zeitschriften ab. Auch die Mischung von Tests, Previews und Hardware finde ich prima. Ein besonderes Lob an Volker Schütz (obwohl sein bevorzugtes – überwiegend indiziertes – Spielegenre nicht das meinige ist): seine Kommentare zu lesen bereitet von mal zu mal mehr Freude (besonders der zu »Granny« hat's mir in Ausgabe 3/98 angetan – weiter so).

Gibt's noch was zu verbessern? Nun, meinetwegen könntet Ihr Tests von solch Pseudospielen wie den von »Dilbert's Desktop Games« zugunsten anderer (wirklicher Spiele-)Testberichte weglassen, besonders wenn die Wertung so mies ausfällt. **(Michael Kroll)**

Danke fürs Lob. Dilbert's Desktop Games wurde nicht zuletzt wegen der prominenten Cartoon-Lizenz auf einer ganzen Seite getestet. Wir wollen doch nicht, daß sich ein Fan der wunderbaren Dilbert-Strips dieses weniger wunderbare Stück Software kauft, nur weil wir ihn nicht gewarnt haben.

Formel Bug

Nachdem ich Euren Test von »F1 Racing Simulation« gelesen hatte, dachte ich, ein fehlerfreies Programm gekauft zu haben. Denkste! Es folgt ein kurzer Auszug aus meiner persönlichen Meckerecke: Setups und Konfigurationen können zwar gespeichert, aber nicht wieder geladen werden, überholen auf der Start- und Zielgeraden in Estoril ist nicht möglich (wohl aber ein Ausritt ins Grüne), Soundaussetzer während des Spiels und warum werde ich beim Beschleunigen aus der Kurve getragen, obwohl ich zu langsam bin?

Beim Aufzählen all dieser Macken frage ich mich, wie Ihr es geschafft habt, das Spiel zu testen, diese Fehler zu übersehen und eine solch hohe Wertung zu vergeben. Sollte sich Microprose dazu durchringen, einen Voodoo-Patch für »Grand Prix 2« rauszubringen, werde ich UBI-Softs F1 seiner Bestimmung überführen. Mein persönliches Fazit lautet: Grand Prix 2 ist die bessere Formel-1-Simulation (veraltete Grafik hin oder her). **(Dirk)**

Damit die Tests zu einem Spiel etwa zeitgleich mit der Software erscheinen, erhalten die Redaktionen in der Regel Vorabversionen. Wir weisen in unseren Wertungskästen immer darauf hin, wenn wir eine solche »Beta« testen. Das Spiel ist zu diesem Zeitpunkt noch in einem Feinschliff-Stadium und kann noch kleinere Fehler enthalten. In der Regel verschwinden die letzten Bugs bis zur Veröffentlichung. Der Bug-Aspekt kann deshalb keinen Einfluß auf die Spielspaß-Wertung haben. Es sei denn, es handelt sich um gravierende, das Spielprinzip ruinierende Macken der Klops-Größenordnung »Erstauslieferung von Bundesliga Manager 97«.

Im übrigen gibt es heutzutage kaum ein größeres Spiel mehr, das in der Version 1.0 in allen Details absolut fehlerfrei läuft. In der Regel gibt es früher oder später einen Patch, der die Kinderkrankheiten beseitigt. Da könnte man nun die angebliche Schlampigkeit der Programmierer dafür verantwortlich machen, aber PC-Spiele sind nun mal verflixt komplexe und aufwendige Dinger geworden.

Wenn wir wegen jedem Mini-Bug die Spielewertungen drücken würden, hätten wir nur noch Verrisse im Heft. Holte ich bei jedem Kleinstfehler die Keule raus, müßte ich zum Beispiel »Tomb Raider 2« wegen sporadischer Grafik-Dropouts oder »Age of Empires« wegen gelegentlichen Aussetzern bei der Einheiten-Intelligenz verurteilen. Solche Lackkratzer sind natürlich ärgerlich, schießen aber den Spielspaß nicht ab. Viele »Fehler« treten zudem nur auf bestimmten Systemen auf; wie soll man beim Dschungel der PC-Konfigurationen da eine einheitliche Linie finden? **(hl)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

»leserPCP@aol.com«

(ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

INSERENTENVERZEICHNIS

Anzeigenschlußtermine

Heft 06 vom 06.05.1998 ist am 06.04.1998

Heft 07 vom 03.06.1998 ist am 04.05.1998

Heft 08 vom 01.07.1998 ist am 02.06.1998

für die nächsterreichbaren Ausgaben

Exklusiv bei PC Player:

KID PADDLE



VORSCHAU

PC PLAYER

6/98

TIBERIUM-SONNENAUFGANG

Am Anfang war Dune 2. Dann kam Command & Conquer. Zuletzt eroberte Alarmstufe Rot die Charts. Und jetzt öffnet Westwood die Pforten zu den heiligen Programmierhallen, um sein nächstes Echtzeit-Strategiespiel vorzustellen. Über Tiberian Sun wurde im Vorfeld heftig spekuliert: Der offizielle Command&Conquer-Nachfolger wird angeblich mit einer neuen Voxel-Engine und zahlreichen Features ausgestattet. Drei Parteien rangeln in den neuen Endzeitschlachten, bei denen Einheiten Erfahrung sammeln und befördert werden können. Wir packen die Koffer für eine Stippvisite in Las Vegas, um aus erster Hand über das sehnlich erwartete Strategiespiel zu berichten.





LOHNT SICH DIE REBELLION?

Finstere Machenschaften des Imperiums? Oder lag es einfach nur an Pech im Umgang mit irdischen Kalendern? Das erste Echtzeit-Strategiespiel aus dem Star-Wars-Universum hatte den Redaktionsschluß dieser Ausgabe jedenfalls knapp verpaßt. Da man über ein komplexes Kaliber wie **Rebellion** nicht in fünf Minuten einen seriösen Bericht runterhudeln kann, müssen wir Sie leider auf den nächsten Monat vertrösten. Dann sagen wir Ihnen um so ausführlicher, ob sich die Anschaffung des neuen LucasArts-Titels lohnt.



WIR GUCKEN IN DIR RÖHRE

Meiner ist größer als deiner: Wer eine mächtige Mattscheibe auf dem Schreibstich parkt, hat mehr vom Spieleleben. Die immer höheren Auflösungen der Vergnügungssoftware lassen sich erst mit einem großen **Monitor** richtig ausfahren. In der nächsten Ausgabe testen wir deshalb erstrebenswerte Bildschirme der Kategorie »Trau' keinem unter 17 Zoll«.

DIE STERNE KÖNNEN WARTEN



Kein Strategiespiel ohne zünftige Verspätungen. Der nächste Fall: Ungeachtet erster Pseudo-Tests zog sich das Blizzard-Opus **Starcraft** hartnäckig aller Fertigstellungsversuche. Ob sich das Feintuning bei Missionsdesign und Einheiten auszahlt, wissen wir (hoffentlich) endgültig in der nächsten Ausgabe. Dann soll der mit Spannung erwartete Warcraft-Nachfolger fertig und testreif sein.

SUPER PLUS GEHT IN DIE LUFT



Meine Güte, das wird wieder ein langer Monat. Das dicke Player-Heft schon auswendig gelernt, die Demos der Plus-CD-ROM längst verinnerlicht. Was jetzt zum irdischen Glück noch fehlt, wäre eine preiswerte Vollversion. Stellen Sie sich vor, daß in diesem Augenblick eine gute Fee den Raum betritt und Sternenstaub-verschüttend diesen Wunsch erfüllt. Denn auch die nächste PC Player wird es in einer Deluxe-Version namens »Super Plus« geben, auf der eine zusätzliche CD mit Voilversion untergebracht ist. Konkret können Sie Schallmauern durchbrechen und Raketen abfeuern, denn in vier Wochen kredenzen wir Ihnen die klassische Jet-Flugsimulation »F-15 Strike Eagle III«.
Da selbst gute Feen nicht mehr ehrenamtlich arbeiten, hat die Player Super Plus mit Vollversion den höheren Preis von 19,80 Mark. Für eine flugtüchtige F-15 hat mancher Verteidigungsminister schon mehr gezahlt ...

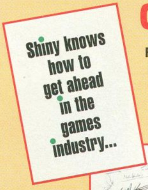
*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

PC PLAYER 6/98 erscheint am 6. Mai*

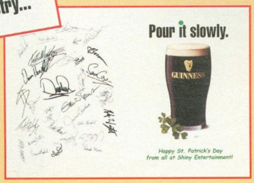
Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[fINAL3]

Cheers



Frei nach dem Motto: »Wenn wir schon lange mit unseren neuen Spielen auf uns warten lassen, schicken wir Euch in der Zwischenzeit wenigstens ein paar Postkarten«, erreichte uns ein Gruß aus Laguna Beach. Shiny Entertainment wünscht einen schönen St. Patrick's Day, was wir natürlich gerne an unsere Leser weiterleiten.



Schöne Karte - beim nächsten Mal freuen wir uns auch über ein 5-Liter-Faß Guinness.

Leser fragen – Experten antworten

Auf der »Technik Treff light«-Seite der Programmzeitschrift TV Spielfilm gab es vor ein paar Wochen Erstaunliches zu entdecken: Ein Pentium 233/MMX ist in Wahrheit bereits ein Pentium II – der CPU-Takt beweist es. Selbst ein herkömmlicher P/166 läßt sich mit etwas Übertaktungsgeschick in einen P/II verwandeln - sagenhaft. Noch interessanter: Ein Pentium Pro ist nicht etwa so schnell, weil ein Cache-Baustein direkt auf den Chip gepackt wurde. Statt dessen arbeiten darin gleich zwei Prozessoren parallel. **(ra)**

Und im nächsten Heft verraten wir Ihnen, wie Sie mit ein paar Widerständen und Kodensatoren einen 386er in einen Pentium II – Slot einbauen.



Mikroprozessor

Schneller Rechenknecht

? Pentium Pro, Pentium II oder nur Pentium – muß ich mich als Nutzer, der nur ein bißchen Textverarbeitung machen und ein wenig spielen möchte, mit diesem Begriffs-Chaos herumschlagen?

! Bedauerlicherweise ja, denn die Begriffe geben Auskunft über die Leistung des Mikroprozessors, dem Motor Ihres PCs. Der „normale" Pentium und der Pentium II unterscheiden sich durch ihre Taktrate (Maßeinheit: Megahertz). Sie gibt an, wie schnell der Prozessor arbeitet: Pentium leistet bis 200 Megahertz – ausreichend für Officeanwendungen und Spiele – was darüber liegt, wird als Pentium II bezeichnet. Im Pentium Pro arbeiten zwei Prozessoren parallel und teilen sich die Aufgaben. Das macht den PC besonders leistungsstark.

Goldbraune Disketten

Die Programmierer des Shareware-Spiels »Arsenal« zeigen Sinn für Humor. In der Readme-Datei finden wir im Abschnitt Fehlerbehebung folgenden Rat:

> **Problem:**
> Mein Mac will das Spiel nicht starten
> **Lösung:** Versuchen Sie, die Diskette in den Toaster zu stecken, und schauen Sie, ob es dort funktioniert.

Die subtile Botschaft: Arsenal läuft nur auf PCs.

tikis MS-SpielDOSe



»Schau an! Die Adresse eines auf DFÜ spezialisierten Scheidungsanwalts ist auch gleich beigepackt.«

DIE SCHÖNSTEN HOTLINE-ERLEBNISSE

- **Sie kennen es aus dem Kino: Im Abspann mancher Filme bekommen Sie die schönsten Patzer, Versprecher und sonstige Malheurs zu sehen. Diese Tradition übernimmt Ascaron in der »Anstoss 2: Verlängerung«-Anleitung und präsentiert die schrillsten Erfahrungen der tapferen Hotline-Mitarbeiter. Vorhang auf für einige Auszüge:**
- **Kunde am Telefon: »Mit der Online-Hilfe kann ich nichts anfangen. Ich bin nämlich gar nicht online.«**
- **Kundenbrief: »Toll wäre es, wenn ich meine Eintrittskarten selbst designen könnte und dann mehr oder weniger Zuschauer kämen.«**
- **Kundenbrief: »Wird es Anstoss 2 auch auf Disketten für den Amiga geben?«**
- **Fragebogen: Welche anderen Sportarten außer Fußball interessieren Sie noch?**
  Kundenantwort: »Eishockey, Formel 1, Bier trinken«
  Antwort eines anderen Kunden: »Schlamm-Catchen«
- **Kundenbrief: »Für weitere Versionen würde ich mir noch eine Rasenmusterauswahl wünschen.«**
- **Kunde am Telefon: »Ihr Spiel ist unzureichend programmiert. Ich verliere meine Spiele alle 0:3.«**
  Hotline: »Hm. Haben Sie eine Mannschaft aufgestellt?«
  Kunde am Telefon: »Oh!« (legt auf)


DIE DICKSTE KANONE ALLER ZEITEN...
ROBORUMBLE
...IST AUF DICH GERICHTET...
Die ferne Zukunft - der Planet Mars. Der größe Rüstungsauftrag in der Geschichte des Planeten soll vergeben werden. Die stärksten Prototypen treten gegeneinander an. Der Sieger macht das Geschäft seines Lebens und schlägt die finale Schlacht gegen die außerirdische Bedrohung. Wirst Du der Glückliche sein?
Wie viele Fabriken mußt Du bauen, wieviel Erzminen leerbuddeln und wie viele Wälder abholzen, um den Gegner umzupusten? Keine! Setze Deine strategischen Fähigkeiten dort ein, wo es darauf ankommt: In der direkten Konfrontation mit den Kampfmaschinen des Gegners.
Erschaffe Deinen optimalen Kampfroboter aus mächtigen Einzelteilen, wie Fahrwerken, Waffen und Boostern. Los geht ´s! Und Du bist mittendrin - durch frei wählbare Kameraperspektive, spektakuläre Effekte, stufenloses Zoomen, farbige Lichtquellen, Terrainmorphing und 3D-Sound. Action pur!
TEL 0800 - 892 3766
INFO·LINE
FAX 0621 - 48286 - 710
• Taktisches 3D-Echtzeitstrategiespiel abseits der genreüblichen Konventionen
• Frei kombinierbare Robos
• Bauen Sie Ihren optimalen Kampfroboter aus Fahrwerken, Waffen und Boostern
• Frei variierbare Kameraperspektive
• Gelände und Einheiten in vollständiger 3D-Darstellung
• Die KI der Roboter paßt sich sowohl dem Terrain wie auch den eigenen Stärken und Schwächen an
• Grafische Finessen: Farbige Lichtquellen, Terrainmorphing, Alpha-Transparenzen, Hintergrundanimationen
• Nativer 3Dfx-Modus und Direct3D-Unterstützung für die gängigsten 3D-Beschleuniger
• Auch ohne 3D-Karte lauffähig
• Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler
• Für Windows 95
3Dfx
AB MAI'98 ... READY TO RUMBLE!
TopWare INTERACTIVE
METROPOLIS SOFTWARE HOUSE
www.roborumble.com
www.topware.com


Die 3D-Überraschung von Matrox
179,- *
Matrox m3D inklusive
Ultim@te Race als Vollversion und MDK:
Mission Laguna Beach als OEM-Version
sowie 20 Spiele-Demos
MATROX m 3D
Spiele-Experten fordern:
Keine zusätzliche externe Verkabelung notwendig
Dadurch optimale Bildqualität
Vollbild- und Window-Darstellung möglich
Auflösung bis zu 1024 x 768
Super Ergonomie bis zu 140 Hz
Perspective Correct Texture Mapping
Bilinear Filtering
Fogging
Specular Highlights
Mip-Mapping
Alpha Blending
32-Bit Z-Buffer
4 MB SDRAM-Speicher
Photo Realistic Colours
Schattenberechnung und Lichtkegel-Darstellung in Echtzeit
Ausgabe auf TV über Matrox Rainbow Runner Studio (sep. erhältlich)
Matrox m3D hat ALLES! Testen Sie selbst!
* 179,– DM
(unverbindl. Preisempfehlung)
matrox
Distributoren: Deutschland: Actebis GmbH & Co 02921-99-0, Computer 2000 GmbH 089-74 94-0, Macrotron AG 089-420 80, Raab Karcher GmbH 02153-733-0,
Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Österreich: Actebis GmbH 01-797 49-111, Computer 2000 GmbH 01-488 01-610, Hayward 01-614 88-0, Macrotron AG 01-408 15 43-0,
Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44
© 1994 All rights reserved: Matrox